НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 7-8 (27-28)'1999

Reviews:

Braveheart
Войну начинаем с родной деревни

Homeworld
Стратегия в открытом космосе

DarkStone
А вас некроманты еще не достали?

Guides:

Jagged Alliance 2

Total Annihilation: Kingdoms

Previews:

Heavy Metal: F.A.K.K.²

Delta Force 2

Drakan

Новая королева 3D Action?

WWW.GAMENAVIGATOR.COM



МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



SuperScan
HITAC

Привет!

Вы держите в руках номер с двойной нумерацией, хотя он мало, чем отличается от предшественников. Отчасти это сделано по чисто техническим причинам, чтобы покупателям не казалось, что они приобретают устаревший номер. Отчасти из-за того, что мы планировали в нем поместить демо-версию карточной игры Magic The Gathering, но под самый конец подготовки номера выяснилось, что эту затею придется на месяц отложить. Опять-таки по техническим причинам.

Под давлением многочисленных поклонников Quake и в связи со скорым появлением Q3, мы решили приступить к плавному возрождению раздела Q-Zone. Для начала предлагаем вам материал по командам консоли Q3-Test. Разомнитесь в ожидании релиза.

Из свежих игрушек редакцию приятно порадовали Drakan, Homeworld, DarkStone, Discworld Noir и Warhammer 40000: Rites of War. Зато огорчили Braveheart и Civilization II: Test of Time. И, если в первом случае можно утешиться отмазкой, что не всем дано делать продукты, способные огрести десяток Оскаров за раз, то во втором просто разбирает недоумение, – зачем было портить репутацию отличной марки, выпуская ее недоведенный до ума перепев?

Начиная с этого номера в раздел руководств и прохождений будут попадать не только стратегии, адвенчуры и ролевые игрушки. Первой ласточкой стал гайд по спортивной Championship Manager 3, обещаю, что вскорости здесь появятся и симуляторы.

Грядет целая плеяда игрушек, выстроенных по вселенной сериала Star Trek, что и послужило поводом для написания соответствующей статьи. Правда, до сегодняшнего дня над всеми играми, связанными со Звездным Путем, словно злой рок тяготел: ни одна из них так и не стала хитом. Будем надеяться, что новой порции повезет больше.

Нет повести печальнее... Это я об окончании "Санитаров". У кого какие будут предложения по этому поводу?

Напоследок – пару слов о компакте. Если вы уже определились, чего вам в этой жизни не хватает, – не поленитесь, напишите. Если это что-то действительно окажется общественно-полезным, если оно существует в природе в shareware/freeware форме, то мы его разыщем и выложим на диск.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко













3 Новости

ACTION/ARCADE

8 Heavy Metal: F.A.K.K.2
10 System Shock II Demo
12 Shadow Man
14 Drakan: Order of the Flame
19 Wild Metal Country
22 Grand Theft Auto: London 1969

Q-Zone

24 Клуб "AstalaViSta"
25 Список команд консоли для Quake3test v. 1.08.
29 Q-mail

STRATEGY

30 Dark Reign II
32 Cutthroats: Terror on the High Seas
34 Disciples: Sacred Lands
36 Delta Force 2
38 Kozaar
39 Force 21
40 Braveheart
43 Mayday
44 Civilazition II: The Test Of Time
46 Homeworld
48 Warhammer 40 000: Rites of War

52 Silent Hunter 2
54 Mig Alley
57 Fly!
58 Microsoft: Baseball 2000
60 NBA Inside Drive 2000
62 Thrust, Twist'n Turn
64 International Cricket Captain 2

RPG/ADVENTURE

66 Blade Masters
67 Star Wars: The Phantom Menace
70 Discworld Noir
72 DarkStone

75 История Blizzard или Снежная буря в Калифорнии
82 Star Trek

INTERNET

85 Top 100
86 Новости
87 Нитворковая нейбахуда, часть 2
89 ICQ как... как просто явление
91 Dark Ages

94 Новости
Аудиокарты Guillemot
Акустические системы для компьютера
Железная почта

CHEATS'n'HINTS

106 Cheats

FORGOTTENWARE

108 Zork: История средних веков

GUIDES

115 Championship Manager 3
119 Jagged Alliance 2
133 Total Annihilation: Kingdoms

Z-ZONE

Комикс
Ground Zero
Почта

Список игр в номере:

Blade Masters 66
Braveheart 40
Championship Manager 3 115
Civilazition II:
The Test Of Time 44
Cutthroats:
Terror on the High Seas 32
Dark Ages 91
Dark Reign II 30
DarkStone 72
Delta Force 2 36
Disciples: Sacred Lands 34
Discworld Noir 70
Drakan: Order of the Flame 14
Fly! 57
Force 21 39
Grand Theft Auto: London 1969 22
Ground Zero
Heavy Metal: F.A.K.K.2. 8
Homeworld 46
International Cricket Captain 2 64
Jagged Alliance 2 119
Kozaar 38
Mayday 43
Microsoft: Baseball 2000 58
Mig Alley 54
NBA Inside Drive 2000 60
Shadow Man 12
Silent Hunter 2 52
Star Trek 82
Star Wars. Episode I
The Phantom Menace 67
System Shock II Demo 10
Thrust, Twist'n Turn 62
Total Annihilation: Kingdoms 133
Warhammer 40 000.
Rites of War 48
Wild Metal Country 19
Zork 108

Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести любые выпуски "Навигатора Игрового Мира":

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА


№ 1'97


№ 2'97


№ 3'97


№ 4'97


№ 5'97


№ 6'97


№ 7'97


№ 8'97


№ 1'98


№ 2'98


№ 3'98


№ 4'98


№ 5'98

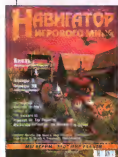

№ 6'98


№ 7'98

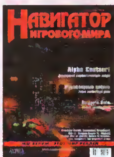

№ 8'98

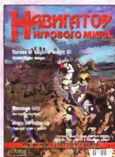

№ 9-10'98


№ 11'98


№ 12'98


№ 1'99
№ 1'99 + CD


№ 2'99
№ 2'99 + CD

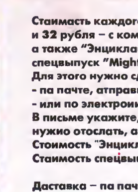
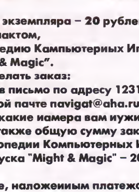
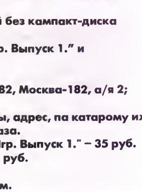

№ 3'99
№ 3'99 + CD


№ 4'99
№ 4'99 + CD


№ 5'99
№ 5'99 + CD





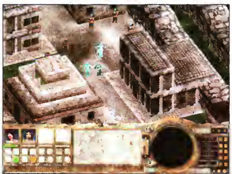





Стоимость каждого экземпляра – 20 рублей без компакт-диска и 32 рубля – с компактом, а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 1." и спецвыпуск "Might & Magic".
Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу 123182, Москва-182, а/я 2;
- или по электронной почте navigat@aha.ru.
В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.
Стоимость "Энциклопедии Компьютерных Игр. Выпуск 1." – 35 руб.
Стоимость спецвыпуска "Might & Magic" – 20 руб.

Доставка – по почте, наложенным платежом.

■ По следам Одиссея

Подразделения компании Interplay (www.interplay.com), 14 Degrees East и Quicksilver объявили о разработке новой real-time стратегии под названием Invictus: In the Shadow of Olympus. Игра посвящена легендарным временам "Одиссеи" Гомера и позволяет игрокам играть за различных богов Олимпа, управляя при этом разнообразными войсками. В игре будет порядка 30 разновидностей боевых единиц (скажем, Медузы или Гарпии), обладающих уникальными характеристиками и способностями. Интересен также тот факт, что игроки смогут тренировать свои войска в одиночку, и лишь при достижении необходимого уровня мастерства принимать участие в многопользовательских баталиях, противопоставляя свои вышколенные боевые соединения армиям других игроков. Добавим, что Invictus: In the Shadow of Olympus должна поступить в продажу уже ближайшей зимой.





■ Морской альянс

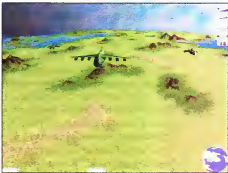
Компаниями Mindscape Entertainment и RTIME в настоящее время осуществляется интересный проект: совмещение двух военно-морских имитаторов, – подводного Silent Hunter II (разработчик – Aeon Electronic Entertainment) и корабельного Destroyer Command (разработчик – Ultimation), – в одном игровом пространстве. Такая смелая идея уже в скором времени позволит обладателям обоих игр устраивать морские баталии через Интернет.

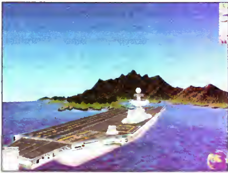
■ Гольф – в массы

Онлайновая игровая система World Opponent Network (www.won.net) опубликовала более 35 дополнительных гольф-полей для популярного симулятора PGA Championship Golf (издатель – Sierra Sports, www.sierrasports.com). Все они были созданы самими игроками при помощи редактора Course Architect. Учитывая тот факт, что сама игра изначально включает в себя лишь 8 полей, новый "довесок" доставит немало радости всем любителям жанра. Кроме этого, пользователи теперь могут скачать и Library Creator – специальную программу, позволяющую авторам использовать в игре свои собственные текстуры и звук. Найти программу можно на страницах сайта Sierra Sports Golf Association по адресу http://www.won.net/sga.

■ Необъятная стратегия Sovereign

Компания Verant Interactive (www.verant.com) объявила о том, что ею начата разработка первой большой онлайновой real-time стратегии Sovereign. Как заявляют разработчики, "несмотря на крайне большое число одновременных игроков (до 500 в каждой игровой вселенной), Sovereign будет выполнена в лучших традициях жанра и предназначена, прежде всего, для тех, кто без ума от таких игр, как Civilization, Diplomacy или Command & Conquer". Каждому игроку предстоит создание, поддержка и оборона собственной империи: строительство городов, военных баз и транспортных коммуникаций; развитие технологий и научные разработки; военные походы и индустриальный шпионаж; и, наконец, передвижение по суше, воде и воздуху. Будет также предусмотрен и такой ролевой элемент, как персональное развитие персонажей. Интересно еще вот что: покидая игру, участники смогут изолировать свои империи вплоть до возвращения, оставлять на попечение союзников или же просто бросать их на произвол судьбы по принципу "уж как получится"...







Выход Sovereign намечен на второе полугодие следующего года. Сетевую поддержку в эксклюзивном порядке обеспечит система Station@Sony.com. Подробности смотрите на официальном сайте Sovereign по адресу *http://www.station.sony.com/sovereign.*

■ Лобзание после драки

Такие признанные имена в 3D-графике, как Silicon Graphics Inc. (www.sgi.com) и nVidia (www.nvidia.com) минувшей осенью буквально вцепились друг другу в волосы из-за какой-то взаимной юридической неувязки с патентами и технологиями. Silicon Graphics выступала в качестве обиженной стороны и даже подала в суд на nVidia, в то время как потенциальный ответчик продолжал упорствовать и отнекиваться всеми правдами и неправдами. Скандал потихоньку разрастался в размерах, и дело шло скорее к худому, когда во второй половине июля Silicon Graphics неожиданно "забрала заявление" и объявила nVidia своим наипервейшим другом и партнером. Решилось ли дело посредством хитроумных дипломатических шагов, или же всему виной послужили потенциальные прибыли, – неизвестно. Однако, подобно изрядно выдохшимся от потасовки

Встреча с Warhammer

В период с 1 по 5 ноября в Экспоцентре на Красной Пресне в рамках 5-й международной выставки "Мир Детства '99" будет представлена совместная экспозиция компаний Games Workshop (Великобритания) и Алегрис (Россия). Посетителей экспозиции ждут:

- выставка лучших работ по раскраске моделей вселенной Warhammer;
- турнир лучших игроков – победителей предыдущих состязаний;
- выставка диорам на тему Fantasy и Warhammer;
- обучение всех желающих азам игры.

малышам-бузотерам, бывшие враги вдруг весьма сердечно пожали друг другу руки, поклявшись при этом в вечной дружбе... Таким образом, тяжба обернулась полюбовным альянсом, да еще и с очень большим прицелом на будущее. Дабы пресечь потенциальные выпады юристов, обе компании незамедлительно обменялись своими пакетами патентов. Чуть позднее аналитиками было отмечено, что для Silicon Graphics такое решение явилось несравненно мудрым и дальновидным: nVidia сегодня является одним из крупнейший производителей 3D-чипов, но при этом не выпускает собственных видеокарт, другими словами, "будет, чем поживиться". В свою очередь, заручившись поддержкой Silicon Graphics, nVidia обретает сильного "старшего брата", в компании которого можно вести себя и посмелее, "тут уже и 3Dfx не страшен". А в самом начале августа стало известно, что Silicon Graphics решилась на использование чипов nVidia в своих новых настольных системах. И при этом, дабы не терять доминирующего положения, направила группу ведущих инженеров в nVidia для "интенсивной работы над новыми технологиями". Что еще может произойти в ближайшее время – остается только гадать.

Широкий размах Neverwinter Nights

Компании Interplay (www.interplay.com) и Black Isle Studios (www.blackisle.com) сообщили миру о грядущем выходе онлайновой ролевой игры Neverwinter Nights (разработчик – Bioware, www.bioware.com), основанной на системе Advanced Dungeons & Dragons. В отличие от большинства игр подобного класса, в Neverwinter Nights не будет связного виртуального мира. Вместо этого каждая группа игроков сможет создавать свою собственную "реальность", управляемую заранее выбранным Dungeon Master'ом. Многомодульная структура игры позволит производить настройку уникальных "вселенных" в весьма широких пределах. Помимо этого, каждый Dungeon Master будет снабжен достаточным набором средств, необходимых для управления игрой, куда войдут: создание новых модулей, добавление монстров и персонажей, изменение уровня сложности и системы счета и т.д. Игроки же, в свою очередь, смогут перемещаться между различными "вселенными", правда, лишь с одобрения соответствующего Dungeon Master'a. При игре через локальную сеть Dungeon Master будет заправлять практически всем. В отличие от этого, в Интернет будет вестись специальный реестр, каталогизирующий все доступные "вселенные" и классифицирующий их "предводителей" по репутации и уровню компетенции.







Еще одно отличие: игровая система Neverwinter Nights будет базироваться на пока еще неопубликованном своде правил AD&D 3.0, официальный срок появления которых – август 2000 года. К нововведениям этой версии относятся: переработанная система классов доспехов, усложненная система навыков, а также некоторое упрощение самих правил как таковых.

Как утверждают разработчики, будет предусмотрена поддержка до 64 игроков в каждой из "вселенных". Помимо этого, дабы не повторять печальный опыт Ultima Online, предполагается создать хитроумную систему слежения за игроками с целью предотвращения возможного обмана, хакерства и прочих приемов, направленных на нечестное совершенствование персонажей.

Ядром игры станет 3D-движок под названием Omen, уже послуживший основой для MDK 2. Очевидцами отмечается весьма необычный интерфейс-меню, как бы сливающийся с происходящим и позволяющий игроку не прерывать своих действий ни на секунду.

Предположительный срок выхода Neverwinter Nights – конец следующего года. Платформы – PC, Macintosh и Linux. И последнее: официальный сайт проекта расположен по адресу

http://www.neverwinternights.com.

Test Drive: "Галопом по Европам"

Французская компания Infogrames (*www.infogrames.com*) анонсировала разработку очередного гоночного симулятора из серии Test Drive. Им станет Test Drive Le Mans, для создания которого была закуплена лицензия у организаторов одноименных 24-часовых европейских гонок. В общей сложности в игре обещается аж 48 гоночных автомобилей (включая пока невыпущенные модели) плюс детальное воспроизведение оригинальных трасс. Режимов игры также будет несколько: аркадный, "сам себе водитель" или же "на выносливость". Выход Test Drive Le Mans предполагается где-то в 2000 году, причем сразу для двух платформ, PC и Sony PlayStation. Кстати, добавим, что число игр серии Test Drive перевалило уже за полтора десятка.

Сами себе хозяева

Решив продолжить дело, успешно начатое в свое время выпуском военной стратегии 101: The Airborne Invasion of Normandy (издатель – Eidos Interactive), компания Interactive Simulations Inc. взялась было за разработку первого сиквела. Однако издателя на этот раз найти не удалось. "Ну, нет – так и нет", - решили разработчики и создали... свой собственный издательский дом. Новорожденная компания под названием Shrapnel Games (*www.shrapnelgames.com*) займется публикацией не только продуктов своего "родителя", но также и игр массы сторонних разработчиков, которые в эти дни не могут найти столь необходимую им "крышу". А тем временем, сиквел, названный All American: The 82nd Airborne at Normandy, продолжает создаваться ударными темпами, – его появление на рынке ожидается 1 июня следующего года. Подробности должны в скором времени появиться на сайте издателя.

"Золотой" Магнат

Коалиция Gathering of Developers (*www.godgames.com*) и компания PopTop Software (*www.poptopsoftware.com*) готовят к выпуску "золотую компиляцию" Railroad Tycoon II, включающую в себя 12 новых миссий и официальное стратегическое руководство к игре в формате HTML. Срок выхода Gold Edition – сентябрь 1999 года.

Охотничий сезон Sony и EA

Будучи не в силах противостоять массовому распространению нелегальных копий игр в частности и программного обеспечения в целом, компании-гиганты Sony Computer

Entertainment и Electronic Arts решили все-таки начать охоту на "первоисточники зла". В начале августа обе компании подали в суд на одного из членов широко известной группировки Paradigm, в основном специализирующейся на распространении усеченных версий игр и программ через Интернет и BBS. За возбуждением дела немедленно последовала легальная конфискация компьютерного оборудования и носителей информации, произведенная по месту жительства выслеженного "пирата" в северной Калифорнии. Как теперь утверждается, в руках следствия находится достаточно информации и доказательств, дабы добраться и до остальных членов группы Paradigm. Дело, однако, осложняется тем, что все подозреваемые живут в разных странах и без вмешательства Интерпола дотянуться до них будет, скорее всего, невозможно. Как заявили представители обеих компаний, охота еще только начинается и, что, помимо Paradigm, в списке "врагов номер один" числятся такие известные Интернет-коалиции, как Razor 1911, Class, Divine, Origin и т.д.

■ И снова Зона

"Большая Игровая Зона Microsoft" (*www.zone.com*) поспешила открыть свои двери для только что вышедшей вариации хита Civilization II: The Test of Time (MicroProse/Hasbro Interactive), а также для карточного турнира Vegas Fever: High Roller Edition (Encore Software). Как и большинство игр на Зоне, эти две являются бесплатными при наличии у игрока полной продажной версии каждой из них.

■ Кусачий Xentor

Проект под названием "самая шустрая видеокарта" наконец-то воплотился в жизнь. Подняв "на щит" наипоследний чипсет от nVidia (*www.nvidia.com*), - TNT2 Ultra, - компании Falcon Northwest (*www.falcon-nw.com*) и Guillemot (*www.guillemot.com*) заявили о появлении Falcon SE Xentor. Этот видеоадаптер обладает, мягко говоря, рекордными характеристиками среди устройств в своем классе – сам чипсет "летает" на частоте 195 МГц, а 32 мегабайт бортовой памяти удалось разогнать аж до 235 МГц! Правда, цена Falcon SE Xentor пока что крайне высока: далеко не каждый геймер может позволить себе потратить целых $350 на такую карту, пусть даже и укомплектованную усеченной версией Kingpin в качестве бесплатного довеска.

■ "Размазывающий" буфер 3Dfx

Рано или поздно это все равно случилось бы. Что – "это"? – спросите вы. А вот что: в какие бы игры вы сегодня не играли и какое бы "железо" не пихали в свои компьютеры, факт остается фактом – любая, даже самая передовая графика на PC все-таки еще очень далека от совершенства. Причина этому – вычислительная "тяжесть" сглаживания контуров и переходов, скрывающегося за термином "anti-aliasing". "Это", а точнее сказать, первый шаг в сторону решения столь насущной проблемы, взяла на себя смелость сделать компания 3Dfx, обнародовавшая свою новую концепцию, названную T-Buffer.

Предположительно эта технология будет воплощена в видеокартах поколения Voodoo4/Napalm. Идея T-Buffer станет основой специального "железного" движка, реализующего в реальном времени набор из 5 сногсшибательных эффектов, остающихся и по сей день лишь мечтами всех остальных видеочипмейкеров: Full-scene Anti-Aliasing (сглаживание всех контуров в кадре), Motion Blur ("размазывание" движущихся объектов), Depth of Field Blur (дистанционный перемещаемый фокус), Soft Shadows (сглаживание теней) и, наконец, Soft Reflections (сглаживание отражений). Все эти "прелести" пока еще не по зубам нынешним видеопроцессорам, хотя 3Dfx уже успела продемонстрировать специалистам свои дорогостоящие стенды, на которых идея T-Buffer предстает во всей своей красе и без какого-либо ущерба для производительности. Тем не менее, появление новых карт уже не за горами. Кроме этого, концепция T-Buffer пока еще не окончательна: не исключено, что 3Dfx добавит в нее еще пару-тройку "невиданных чудес".

■ Close Combat IV: Время "бета"

Компании Strategic Simulations Inc. (*www.ssionline.com*) и Mindscape (*www.mindscape.com*) объявили о предстоящем бета-тестирования Close Combat IV: The Battle of the Bulge (разработчик – Atomic Games). Очередной опус из знаменитой серии, изначально опубликованной Microsoft, должен стать еще более непревзойденным (прежде всего, в плане анимации) и будет основан на широко известных исторических фактах Второй Мировой войны. Игрок сможет по выбору командовать любой из двух сторон, американцами или немцами. Помимо "накрученности" миссий обещается усложненная погодная обстановка, динамический ландшафт и дополнительные световые эффекты. Кроме этого будут добавлены и новые типы персонажей, как, например, шпионы или диверсанты. Если есть желание принять участие в тестировании, заполните анкету на соответствующем сайте SSI по адресу *http://tsunami.ssionline.com*. Кстати, официальная дата публикации Close Combat IV: The Battle of the Bulge пока еще неизвестна.

■ Настольный театр в стиле Dolby

Компания Creative Labs (*www.creative.com*) выпустила в продажу новое поколение своей знаменитой системы аудиоколонок Cambridge SoundWorks. Новинка называется DeskTop Theatre 5.1 DTT 2500 и предназначается для PC и телеприемников. Система уже оснащена встроенным

Dolby Digital 5.1 декодером, что освобождает владельца от необходимости приобретения дополнительного дорогостоящего оборудования. DDT 2500 рассчитана на работу со звуковой картой SoundBlaster Live! и дает возможность в полной мере использовать возможности DVD-видео, а также программного обеспечения, созданного с использованием технологии Environmental Audio (EAX). Система имеет встроенный 24-битный ЦАП и оснащена 5-ю динамиками. Розничная цена DDT 2500 в США – $299.99.

Lander все еще жив?

До последнего времени любые детали, касающиеся Lander, в большинстве своем умалчивались. Являясь практически первой игрой, созданной целиком и полностью для DVD, Lander в конце прошлого года неожиданно послужил причиной внутреннего конфликта в Psygnosis (компании-разработчике, *www.psygnosis.com*). Выпуск игры оказался под вопросом, и даже на последней выставке Electronic Entertainment Expo в мае этого года никакую информацию о Lander нам получить так и не удалось. Игра, как казалось, канула в небытие... Но совсем недавно Psygnosis все-таки объявила о предстоящем выпуске Lander и даже опубликовала на своем сайте демо-версию игры (10 Мб).

Как вы уже, наверное, знаете, Lander представляет из себя технологически продвинутый космический симулятор, действие которого происходит в начале четвертого тысячелетия. На протяжении 30 миссий вам предстоит управлять фантастическими реактивными летательными аппаратами, дабы добраться до тщательного скрываемого алчными дельцами источника загадочных инопланетных артефактов...

DVD-ROM-версия игры будет включать в себя высококачественное озвучивание в соответствии со стандартом Dolby Digital 5.1, плюс видеовставки в формате MPEG-2. С другой стороны, CD-ROM-версия (которая будет поставляться в комплекте с первой) будет сделана с использованием, соответственно, Dolby Surround и MPEG-1 (оно и понятно: объемы-то не те!).

Военная тайна NovaLogic

В самом конце июля компания NovaLogic (*www.novalogic.com*) гордо поведала миру о существовании NovaLogic Systems, Inc. (NLS) – специального подразделения, занимающегося внедрением продуктов и услуг, основанных на передовых технологиях компании, в сфере... Вооруженных Сил и гражданских образовательно-тренировочных организаций. Уже с 1996 года подразделение занимается различными проектами для широкого числа заказчиков, как в США, так и в Европе. В настоящее время NovaLogic Systems, Inc. выполняет ряд работ для Военного Исследовательского Института (ARI) по созданию системы для обучения экипажей вертолетов, а также ряда приложений для американских ВВС. Кроме этого, несколько графических технологий NovaLogic, включая Voxel Space (Comanche Gold, Armored Fist) недавно стали объектами повышенного интереса со стороны тех же ВВС, а также STRICOM – специальной научной организации, занимающейся разработками военных электронных тренажеров и обучающих программ.

Новости с Alpha Centauri

Компания Firaxis Games (www.firaxis.com) опубликовала еще один бесплатный сценарий для своей популярной походовой стратегии Sid Meier's Alpha Centauri. Сценарий называется Race for Wealth и предназначается сразу для двух игроков. Сюжетно он берет свои корни в одном из ранее опубликованных дополнений под названием Borehole Cluster. Игрокам предстоит оказаться в эпицентре конфликта между University и Peacekeepers, имеющего место быть на небольшом острове. Обе стороны обладают своими преимуществами и недостатками и предполагают совершенно разные линии поведения. Скачать сценарий можно непосредственно с сайта игры – www.alphacentauri.com.

Другой хорошей новостью стало намерение все той же Firaxis Games выпустить официальное дополнение для своего хита. Оно называется Sid Meier's Alien Crossfire и как бы продолжает основную сюжетную линию самой игры. Предыдущие обитатели занятого людьми мира возвращаются в круги своя. Естественно, семи новоиспеченным расам-группировкам предстоит теперь как-то уживаться с уже обосновавшимися героями. Играть теперь можно и за пришельцев: в вашем арсенале появятся дополнительные технологии и единицы. Будет добавлен также и новый редактор рас...

Срок выхода Sid Meier's Alien Crossfire – конец этого года. Издателем будет компания Electronic Arts (ww.ea.com).

Немного о приставках

Пара новостей с приставочного рынка, связанных, конечно, так или иначе, с PC.

Укрепляется дружба между Microsoft (http://www.microsoft.com) и Sega (http://www.sega.com). По последним данным в их совместном детище - приставке Dreamcast будет поддержка DirectX7. Microsoft нужно ответственней подойти к разработке приставочного Direct`a, это не компьютер и программные ошибки потом не исправить выпуском DirectX7.1, DirectX7.2, DirectX7...

Вторая новость заключатся в том, что Epic Games решила издать Unreal Tournament для PlayStation 2. Вряд ли "Нереальность" будут выглядеть на экране телевизора так же замечательно как на наших мониторах, но сам факт, безусловно, заслуживает внимания.

Возвращение Копателя

Маленькая свирепая машинка на колесиках носится по подземельям, прогрызая себе путь, расстреливая пучеглазых противников или скидывая на них мешки с золотом. Кто не помнит Диггера, игру нашей бурной XT'шной молодости? Компания Дока издает "Диггер 2000" – клон знаменитой аркадной игры. На этот раз нас даже порадовали сюжетом: "Планета Z17853 – единственный в обитаемой части Вселенной источник драгоценного минерала, за который компании, разрабатывающие технологии перемещения во времени готовы платить огромные деньги. Разведку и добычу минерала на планете ведут специально подготовленные разведчики – Диггеры. К несчастью, планета заселена свирепыми монстрами-мутантами, которые охотятся на все, что движется в поле их зрения. Кроме того, неведомая цивилизация оставила на планете роботов-охранников, задача которых – не допустить разработки недр планеты".

Зубастые белки: хенде-хох!

Российская компания Нивал объявила о релизе "Аллоды 2: Повелитель душ" в Германии. На территории славных бюргеров игру издает компания CDV Software. По словам продюсера проекта Сергея Орловского: "Команда Нивала рада продолжить сотрудничество с CDV, опубликовавшей год назад наш первый проект. Мы уверены, что CDV достойно представит "Повелителя душ" на германском рынке".

Компания CDV, основанная в 1990 году, на сегодняшний день является одним из ведущих распространителей программных продуктов в Германии, Австрии и Швейцарии. В сотрудничестве с такими компаниями как Eidos, Id Software, GT Interactive, Psygnosis и Epic Megagames, CDV издала на германском рынке бестселлеры Doom, Doom II, Duke Nukem 3D, G-Police и Incoming. Неплохой список! Приятно, что в него попали "Аллоды".

Новости подготовлены Spellbound и Константин Подстрешный
По пресс-релизам и публикациям в Интернет

Константин Подстрешный

Heavy Metal: F.A.K.K.²

Жанр	3D-action
Издатель	Gathering of Developers
Разработчик	Ritual Entertainment
Дата выхода	I квартал 2000 года Windows 95, 98

"Своей я стал бояться тени,
В том чую Кармака вину.
Когда дробинки из шотгана,
Ударят больно по лицу,
Лишь хрипло вою за экраном
И бью руками по стеклу".

Ария Шамблера
Безвестный рифмоплет

Обычно preview принято начинать с сюжета или, на худой конец, с рассказа о "молодой, но очень талантливой группе западно-корейских разработчиков". В случае с F.A.K.K.2 все иначе - речь придется начать с технического аспекта проблемы. Игра разрабатывается на движке... Quake 3! И какое нам, черт возьми, до всего остального дело?! Ritual Entertainment, эти талантливые "грешники" первыми схватились за протянутую ручку id и выклянчили у скряги Кармака лицензию на Quake 3 engine. Насколько известно, еще пока только Raven договорилась насчет покупки движка для своего сомнительного проекта Star Trek Voyager, но это уже их проблемы. Только представьте: игра на движке Quake 3 с полноценным синглом... Да что там синглом - с сюжетом и настоящей предысторией! Не об этом ли грезили мы темными ночами, укрывшись с головой под одеялом?





А теперь вторая новость, и держитесь за что-нибудь, а лучше присядьте: игра будет с видом от третьего лица, наподобие Tomb Raider и Heretic II...

Give me baby one more F.A.K.K.

Игру делают по мотивам графической новеллы и мультфильма F.A.K.K. Про что F.A.K.K.? Не спрашивайте меня, сам не знаю... Вроде бы, это хардкорный космический мультсериал с налетом киберпанка и мелодрамы, производства 1978 года. Если удастся достать где-нибудь этот мультфильм, обещаю затащить его в Filmzzz. Сейчас режиссер Kevin Eastman (на его счету фильм о черепашках ниндзя) снимает уже настоящий фильм Heavy Metal: F.A.K.K.2, который появится в кинопрокате к октябрю. F.A.K.K. – симпатичное название для панк-группы, а вообще-то это расшифровывается как - Federation Assigned Ketogenic Killzone – биологическая угроза, опасная для любой формы жизни. Главная героиня по имени F.A.K.K. или Джулия (Julia) – чрезвычайно накачанная брюнетка, с грудью восьмого размера, в своем порванном красном купальнике похожа на озверевшего спасателя Малибу. Она мчится выручать сестренку, которая попала в лапы какого-то ужасного монстра. "With vengeance in her soul, love in her heart and two fully automatic, four-barreled blasters in her hands", то бишь, "с местью в душе, любовью в сердце и двумя автоматическими четырехствольными пушками в руках" (я чуть не расплакался, когда читал этот бред). Главную роль в фильме сыграет Julie Strain одна из кисок Penthouse, также к созданию фильма имеет самое прямое отношение Playboy Channel, что наводит на мысли об эстетической ценности данного шедевра. Kevin Eastman говорит, что намерен сделать фильм достойным Road Warrior, Aliens, Blade Runner и даже творчества Акиры Куросавы. Насчет "Чужих" и "Безумного Макса" ему можно поверить, а вот до творчества Куросавы америкосу, создавшему зеленых пожирателей пиццы, еще расти и расти.



■ о вот и Julie Stroin собственной персоной

Но вернемся к нашим полигонам. В игре нам предстоит управлять тетенькой по имени F.A.K.K.2 (aka Julia, aka StarStrider), которая уже отомстила за сестренку и теперь вернулась в свой мир Eden, что в галактике Двух Солнц. Все не слава Богу в тяжелометаллическом королевстве, на этот раз Джулии приходится за-



F.A.K.K.2 - тяжелый случай

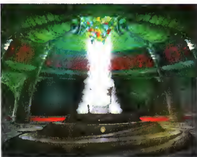
Kevin Eastman в далеком 1986 только притворялся, что работает над попсовыми черепашками-ниндзя. По-настоящему все его мысли были заняты другим: тяжелым роком, полногрудыми брюнетками и мутантами. Он придумывал мир "насилия, тяжелого метала и наркотиков", а в свободное время перелистывал фривольный комикс - Heavy Metal. Если хотите составить представление об этом издании, то посетите http://www.heavy-metal.net.

Графическая новелла Melting Pot, а другими словами – цветной комикс, появился в 1990 году, но это было только preview к настоящему Тяжелому Металлу. Довольно пухлое, нужно сказать, preview – более 200 страниц. Кроме Eastman'a над ним работали художники Eric Talbot и Simon Bisley. В 1993 Kevin Eastman наконец-то понял, чего не хватает его серии – женщины (почти семь лет думал!). Только через год (!) он смог понять: Julie Strain – как раз то, что надо. Так звезда Penthouse перекочевала на страницы комикса. В июне 1996 немецкая анимационная студия Munich Animation явила мультипликационный шедевр Heavy Metal по мотивам комикса, и это только прибавило серии популярности. На дворе 1999, Julie Strain снимается в хардкорном космическом боевике и разрабатывается игра на движке Quake 3. Heavy Metal снова жив?

щищать мир от инопланетных мутантов, которые хотят разрушить маленькую планетку. Ну что же, сюжет как сюжет, бывало и похуже. Тут хоть девушек монстры-мутанты крадут, а не кролики-переростки.

Только мертвый мутант хип-хоп танцевать не идет

Мутанты... я не люблю мутантов. Они сожгли из огнемета моего друга в Fallout, помешали счастливому браку с Эликсис Синклер в Sin, сломали мой красивый аккуратный бункер в K.K.N.D. и раскачали без того слабые нервы в Resident Evil. Они грязные, слюнявые и некрасивые, и машут всякими конечностями, которые, если и похожи на наши, то уж точно присутствуют в нечетном количестве, а зубов гораздо больше тридцати двух, хоть они их и не чистят блендамедом. В F.A.K.K.2 будет много мутантов.



Вид от третьего лица заранее накладывает на игру определенные обязательства. Например, внешность героини – никто не станет играть, если Джулия будет больше смахивать на стремянку, чем на секс-символ. Во-вторых, обязательны красочные бои, которые будут вестись с применением холодного и огнестрельного оружия. У девушки две руки, и драться она сможет сразу обеими. Например, в одну возьмет ужасающих размеров мачете, а в другую – тот самый четырехствольный бластер. Неважно, что в жизни она в таком прикиде и передвигалась бы с трудом, не то что дралась, но что не сделают разработчики ради зрелищных потасовок. А зрелищными они будут! Ritual говорит, что фехтовальной системе ударов, блоков и комбо, может позавидовать любой приставочный файтинг.

Похождения Джулии будут проходить в мире тяжелого металла, наркотиков, секса и насилия. Мир с футуристическими городами, туманными болотами и космическими кораблями. Мир, заполненный NPC, разговоры, с которыми, будут занимать не последнее по важности место в игре, а то зачем разрабатывать специальную систему синхронизации движения губ персонажей под речь? Мир... а больше-то об уровнях на данный момент ничего неизвестно, за исключением пары безумных скриншотов и Ф.И.О. того, кто эти самые уровни создает. Вам имя Ричард Грей что-либо говорит? Нет? А его ник – Levelord? Вот, другое дело, этого человека мы знаем. Успех Sin и Duke 3D – во многом его заслуга.

Да, уже сейчас известно, что в игре отличная музыка, и какая (ударение на второй слог, разумеется, Жанночка) музыка! По неофициальным данным, собранным на сайтах фанатов F.A.K.K., мы услышим: U2, Smashing Pumpkins, Hole, Metallica, KISS, Sammy Hagar, Black Sabbath, Alice in Chains и Aerosmith... Список, достойный самого пристального внимания. И как только все эти звездные треки в одной маленькой игре уместятся?

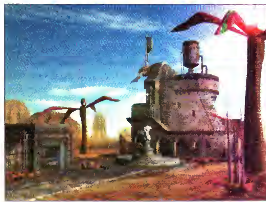
- Как вы думаете, у Ritual получится хит?
- Да вы что! Это же F.A.K.K.т!

Хит-то получится, по крайней мере, для западного рынка. Загадочной же русской душе, которая почему-то на дух не переносит виртуальные тиры и разные стартреки, ничего пророчить нельзя, а вдруг нам не понравится? Если через год мы получим техногенный или киберпанковский Tomb Raider с ненавязчивой сюжетной линией, которую так любит Ritual, да еще выполненный на совершенно новом техническом уровне – это замечательно! Гораздо страшнее другое, не станет ли игра вторым Space Bunnies Must Die? С уверенностью опровергнуть это можно будет только через год. Осталось сказать, что выйдет игра сразу под Mac, Win98 и Linux (особенности движка Quake 3) в начале следующего тысячелетия.

▲





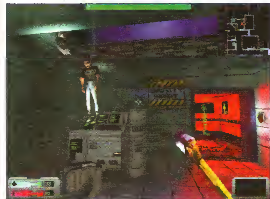


Владимир Рыжков

System Shock II Demo

Жанр	FPS/RPG
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Irrational/Looking Glass
Дата выхода	уже
	Windows 95, 98

В нашем случае ключевым в словосочетании Demo Preview будет скорее второе слово, чем первое. System Shock 2, над жанровой принадлежностью которой был сломан не один десяток копий и набран не один фраглимит-50, все-таки не настолько FPS и слишком RPG, чтобы можно было сделать хоть сколь-нибудь внятные и интересные выводы, просмотрев демку, где игра безжалостно обрезана до нескольких квестов за единственного персонажа. Посему, будоража свое воображение слухами о скором выходе полной версии и заманчивыми пресс-релизами, постараюсь, ничего не пропустив, хорошенько распробовать содержимое архива SS2demo.



Окей

Наша свихнувшаяся электронная подружка SHODAN (помните ее?) из первой части игры, спустя сорок лет игрового времени, вернулась. Представляете, какой конфуз? Надо сказать, она неплохо сохранилась, по крайней мере, сохранила свою хватку. На этот раз электронный недобиток какой-то, пока нам не известной хитростью овладел единственным в своем роде сверхсветовым космическим кораблем Von Braun. Счастливы те, кто еще не представляет себе, НАСКОЛЬКО это грандиозное сооружение. Von Braun - это летающий мегаполис, способный многие годы обеспечивать себя и свой огромный персонал всем необходимым, включая бронебойные патроны и пакетики с чипсами. Так вот, под контролем SHODAN производительные мощности корабля и его охранные системы (главным образом вторые) заработали на полную мощность, истребляя персонал, либо превращая его в бестолковых, но агрессивных зомби. Разумеется, столь бесцеремонное вторжение этой электронной девицы в нашу жизнь не может и не должно не вызвать справедливого негодования! Ведь столько лет прошло! Мы уже стали совсем другим человеком! То есть совершенно другим - Хакер из первой части получил почетную грамоту спасителя мира и с благодарностью отправлен на свалку истории, а мы - молодой и энергичный боец, проснувшийся после операции по кибер-апгрейду мозгов на пришвартованном к Von Braun военном корабле Rickenbacker. Доброе утро, парень! На многие световые годы вокруг ты - единственная боеспособная единица, сражающаяся на твоей стороне... Остальное вам расскажут специально подготовленные люди, уже поиграв в полную версию.

Хочешь похудеть - спроси меня как!

Процесс роста над собой представлен в демке едва-едва, но выглядит, тем не менее, увлекательно. В SS2 игрок сам себе группа персонажей, поэтому одновременно выполняет и функции, выражаясь привычными категориями, файтера, и обязанности вора и мага, причем в любых пропорциях. Я не сошел с ума - я все объясню! Здесь перед нашим девственно недоразвитым персонажем открываются три ведущие совершенно в разные стороны пути самосовершенствования - мы можем стать хорошим бойцом, то есть "качать" навыки обращения с оружием, можем постараться облегчить себе жизнь, познакомившись поближе с различными хакерскими штучками и напихав себе в мозги микросхем, а можем - стать чудотворцем-псиоником, чтобы научиться делать разные полезные вещи вроде скручивания в бараний рог столовых ложек усилием воли. Причем никто не ограничивает нашего конституционного права на самостоятельное распределение поинтов по показателям, и даже самый закоренелый фрагобоец всегда может попробовать себя на поприще, скажем, познания тайных закоулков собственного мозга. Правда, поначалу придется отказаться от изгибания столовых ложек и ограничиться чайными. Конечно, в демо-версии нам не дали потрогать руками и десятой доли от описанных выше золотых гор. За бортом остался, к примеру, тот факт, что основной выбор в развитии персонажа игрок будет делать при выборе рода войск, в самом начале игры - нам насильно приходится идти в NAVY, где готовят признанных мастеров в области хаканья, а вслепую разбирающие/собирающие рейлган Marines и ребята из Black Ops, поджаривающие врагу мозги щелчком пальцев, все еще ждут возможности стать нашими сослуживцами до выхода полной версии игры. Так или иначе, показанное нам в "деме", хоть и не дает полного представления о системе совершенствования персонажа, тем не менее, радует ее изяществом и простотой, и дает понять, что возможнос-







тей - непаханое поле. Кстати, боюсь загадывать сейчас, но у меня сложилось впечатление, что на этот раз разработчики соединили стрельбу/прохождение карты с RPG настолько гармонично, что перекосов в росте персонажа не возникнет, и даже пройдя игру, нам так и не удастся "прокачаться" до упора во всем. Для этого приняты все меры - поинты на совершенствование персонажа мы получаем не как это принято в RPG, за очки опыта, а в заранее определенных местах, заранее заданными дозами, за выполнение мини-квестов или, к примеру, "снимая" поинты (это вполне материальные микросхемки для "апгрейда" кибер-начинки наших мозгов) с трупов. То есть, если на углу стоит ящик, для открывания замка которого необходим Hacking Skill 2, можно быть уверенным, что ты придешь к этому углу именно с таким Hacking Skill'ом, и то, если заранее решишь для себя, что собирать подарки в ящиках хочешь сильнее, чем шутя разносить черепа монстрам. Разочарованием недели стал для меня найденный в самом конце демки сломанный шотган, который я не смог отремонтировать, потому как хакер, а не морпех, и ковыряться с оружием с детства не приучен. И пользоваться снятым с трупа Psionic Amplifier'ом мне оказалось слабо. Зато ящик на углу вскрыл.



Фрагов!

Я и сейчас до конца не понимаю, что же произошло, но, похоже, ребята из Looking Glass и Irrational Games вместе с грамотной и захватывающей RPG создали еще умный и интересный Action. Ролевая подоплека игры гармонично переплетается с привычной беготней и ведением огня, наделяя каждую нажатую кнопку, каждую отбитую комнату или преодоленный лестничный пролет особым, непривычным для нас, простых экшновцев, значением. Все игровое пространство буквально нашпиговано местами, где раздаются и выполняются маленькие задания, прикладываются те или иные способности персонажа... Даже в том, что экран жутко прыгает при стрельбе нам остается винить лишь самих себя - у "непрокачанного" персонажа и руки соответственно кривые. То же относится и к скорости передвижения, и к высоте, с которой можно спрыгнуть, не переломав ног... Похоже, головной мозг здесь вообще, что удивительно, окажется лучшим другом игрока, подвинув своего спинного коллегу на второе место. Судя по тому, что было показано в деме и тому, что обещают, арсенал всяческих штук, применять которые нам придется уже непосредственно стрейфясь и прыгая, заставит задуматься кого угодно. Я видел всего два вида боеприпасов - обычные (против живой силы) и бронебойные, два способа стрельбы (очередями и одиночными) плюс возможность модифицировать оружие, и все это - для одного единственного пистолета (!). А будет - 14 "стволов" и четыре типа патронов. И 35 пси-способностей. И еще десятки самых разных конфеток вроде апдейтов операционной системы наших мозгов и свежих драйверов пищеварительной системы. И все это в художественном беспорядке аккуратно разложено по игре, требуя пробиться к себе потом и кровью, расстреливая издалека камеры слежения и роясь в трупах. В общем, я чуть не расплакался, когда демка жестоко закончилась, так и не показав, что же находится в том секторе, дверь в который я с таким трудом открыл!

Углы

Движок Thief - хорош. В игре все на месте - экраны на стенах попискивают и что-то демонстрируют, цветное освещение - светит, трубы с грохотом рушатся под неукротимым напором нашей монтировки-"единички". Текстуры не особенно вызывают желание потрогать, но выглядят не хуже, чем на четверку с минусом. К сожалению, в плане изображения шевелящихся объектов вроде зомби и роботов, SS2 пошел в папу - как и в Thief, "монстры" здесь весьма корявы. Они ужасно двигаются, пугают плохо сидящими текстурами и какие-то неестественно тощие. Но, в большинстве своем, достаточно страшно воют и бьют ломами, чтобы полученная ими сдача была подкреплена с нашей стороны чувством удовлетворения и осознанием собственной правоты. Кроме того, заканчивая тему технической стороны SS2, скажу, что электронные ребята далеко не бестолковы и, хоть в узких коридорах отведенного под дему участка игры им особенно и негде было блистать тактическими талантами, они умеют исправно преследовать неприятеля, видят передом, то есть глазами и не видят задом, то есть затылком.

Хватать!

Скромные разработчики не предрекают своему детищу судьбу блокбастера, хотя и считают, что System Shock II ее достоин. Я не силен в угадывании реакции толпы на то или иное произведение, однако, льщу себе робкой надеждой, что способен отличить особенную игру от подделки. SS2 - особенная - игр сделанных с такой любовью и тщательностью очень мало, и это видно уже сейчас. Кстати, предыдущее предложение можно понимать буквально, так как к моменту выхода журнала игра уже будет вовсю продаваться.

Shadow Man

Константин Подстрешный

"Хорошей перхоти всё по кариесу"
Народная медицина

Жанр	TPS
Издатель	Acclaim Entertainment
Разработчик	Acclaim, Iguana Ent.
Требуется	Pentium II, 64 Mb RAM Windows 95, 98

Старый труп лучше новых двух

Странные люди работают в Iguana Entertainment: знают, как сделать красивые спецэффекты, но в большинстве своем создают откровенно попсовые игры вроде Turok`a. Вот и Shadow Man – из той же категории, игра создавалась по сюжету популярного комикса Valiant Heroes. И, следовательно, рассчитана на аудиторию с соответствующими художественными вкусами. Кроме того, Iguana и Acclaim всегда ориентировались на рынок приставок, а продажи той же игры в PC-версии для этих компаний – что-то вроде



дополнительного заработка. Shadow Men в версии для PlayStation, быть может, и хит, но на "PC Only and Forever" мы игры и получше видали.

Давайте напугаем игрока до полусмерти дважды!

Майкл ЛиРой (Mike LeRoi), он же Shadow Men, защищает Мир Живых от всякой нечисти, на груди его - вживленная маска, в руке - любимый Desert Eagle, и рядом - жрица Voodoo в качестве подружки. Для того, чтобы преуспевать в спасании человечества от посягательств темных сил, человеку-тени приходится постоянно перемещаться между Liveside и Deadside, то бишь, мирами живых и мертвых, а связующим звеном служит... плюшевый мишка!

С лысой, как коленка девушки, головой и, вероятно, потомственным рахитом (потому как спина у человека-тени красиво согнута на 90 градусов) наш герой носится по уровням, решает головоломки, отстреливает монстров и прыгает, прыгает, прыгает, падает, снова прыгает... Акробат из него неважный – это факт. Лара Крофт, Ринн или, на худой конец, эльф из Heretic 2 даст нашему теневому спортсмену 100 очков вперед и еще мегахелс в придачу. Да и пловец из парня отвратительный – плавает как бревно, лениво шевеля ногами, а под водой здоровый мужик может продержаться... целых 20 секунд, после чего наступает мгновенная смерть, на моей памяти только Лю Ванг из Shadow Warrior`a обладал меньшими легкими – он плавал под водой 12 секунд. Какие-то они все дохлые, эти "теневики", сразу видно, не сдавали в институте на физре спирометрию зачетом. В целом же, мы имеем дело с самым обычным TR-клоном – нам снова устроили беготню/прыготню (или даже не так: прыготня – на первом месте), лазанье на руках по бордюрам и стрельбу из бесконечной "единички".

Так и мечется наш бритоголовый герой между реальным и потусторонним миром, постреливая по злобно-тупым монстрам и не менее тупозлобным людишкам. Оружие весьма симпатично. Как магическое – всякие плюющиеся огнем черепушки, энергетические кинжалы и прочие темные Voodoo`вские штучки, так и обычное огнестрельное – Desert Eagle, дробовик, винтовка. Инвентарь, опять же, магический - побрякушки всякие, ничего особенного, хотя и приятно. Но плюшевый медвежонок как телепортатор – это рулез. Помимо того, что манипуляции с нашим плюшевым другом выглядят очень... свежо, они имеют и немалую практическую пользу: вместо того, чтобы тупо бродить с одного уровня на другой, мы всегда можем быстро вернуться назад к ключевым точкам игры, достаточно как следует сжать трехлапую игрушку.

У вашего ребенка такая нежная кожа... И такое жесткое мясо!

Монстров даже как-то совестно так называть... Уродцы – и то вернее будет. Так вот, они в большинстве своем угловатые и серенькие. Некоторые плюются какой-то гадостью, другие выпивают энергию на расстоянии, а третьи бегут, размахивая лапами&бензопилами. Модельки сделаны не очень хорошо, полигоны из них торчат во все стороны, угловатость - повышенная. Неровно забилось мое израненное гвоздями сердце, разве что, при встрече с симпатягами-ротвейлерами. Передвигаются – убого. Даже не верится, что использовалась motion capture, хотя разработчики в этом божатся. Зато как они гибнут (монстры, а не разработчики)! Это что-то! Кричат, хватаются за голову, и тут из них начинают бить лучи света. В отличие от подавляющего большинства мертвяков, неплохо сделаны крылатые демоны/демонессы – парят себе в вышине, весело помахивая полупрозрачными перепонками на манер белок-летяг. Дизайнер или художник, который ответствовал за световые эффекты и полупрозрачные текстуры – если не гений, то близок к такому диагнозу. Достаточно взглянуть







на своеобразный апгрейд Шедоумена – потрясающе красивого сирененького червячка, чтобы понять это.

Давно уже пора вводить в уголовный кодекс статью "жестокое обращение с компьютерными монстрами", и как отягощающую - "за написание тупого AI". Кое-кто из Iguana точно бы оказался с большим сроком, а некоторым, боюсь, грозило бы пожизненное заключение. От монстриков обычно можно просто убегать или запрыгивать на недосягаемую для плевков/когтей область с последующим отстрелом тварей. Они будут бестолково сбегаться к нам по прямой и беспомощно суетиться вокруг, подставляя под пули свои и без того уже мертвые тельца.

- А что это у вас ребеночек такой серенький?
- Да мертвенький он, вот и серенький...

Текстуры в большинстве своем довольно мрачные, Quake`овские, можно даже сказать, только вот однообразные больно. Дизайн тоже не отличается архитектурными излишествами, бывают светлые моменты, но редко, как будто разработчики делали-делали уровень, и тут им мысль ударила в голову: "а давайте тут ворота поставим в виде ребер человеческих!", поставили - и айда дальше серость беспробудную клепать. Единственное, чем игра действительно сильна – это световые эффекты. 3Dfx тужится, стараясь выдать всю ту прекрасную гамму, что открывает перед нами очередной взрыв или гибель монстра. Вода, лава, небо и туман – красиво, ничего не скажешь. Впрочем, Iguana и Acclaim уже показывали нам большую часть световых эффектов в обоих Турках.

Добротный звук. Ничего особенного, но и отвращения не вызывает, да и озвучка персонажей на уровне. Кстати, как это сейчас принято, у героев во время заставок шевелятся губы, и не просто так, а в такт словам.

Тормозная жидкость геймплея

Да, пришла пора расчленить ни в чем не повинную игрушку, и вытащить на свет божий оставшиеся недостатки. Прежде всего, конечно, это управление. После чрезвычайно удобного клавишного TR и плавного мышиного Drakan наш пациент не производит должного впечатления, в Shadow Men можно ставить как управление клавиатурой, так и мышью, но и то, и другое выполнено неудачно. Из-за него, бывало, по десять минут приходилось перепрыгивать одну и ту же пропасть, а уж сколько раз бедный ЛиРой оканчивал свое существование, свалившись в лаву, – вообще не сосчитать. В режиме стрельбы это особенно раздражает - постоянно возникает ситуация: либо ты успеешь замочить врага, пока он далеко от тебя, либо load.



Какая боль, какая боль, Tomb Raider - Shadow Man 5:0

Помните ли вы, как в прошлом году на нас обрушился поток RTS? Так вот, последний год двадцатого века будет отмечен засильем TPS. Клоны Tomb Raider, заложенные в разработку больше года назад, начинают дозревать и поступать в продажу. Shadow Men – самый что ни на есть клон. Сюжет есть, да и графика местами недурна. К сожалению, батенька Шедоумен не идет ни в какое сравнение с Outcast`ом и Drakan`ом. Выйди игра на пару месяцев раньше, и мы бы *играли* в нее. Теперь же Shadow Men - не более, чем просто времяпрепровождение. Когда есть пара лишних часиков, почему бы не потратить их на Shadow Man? Конечно, если Ринн уже спасла своего братика и Outcast не пылится на рабочем столе.

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●

Рейтинг 7.1

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Ларе Крофт изменял: Константин Подстрешный
Сюжет пересказывал: Старший Опер Гоблин

Drakan: Order of the Flame

Жанр	Third Person Shooter
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Surreal Software
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск. Windows 95, 98

"Неразумно смеяться над живым Драконом".
Бильбо Бэггинс

Да! Да! Я все-таки сделал это! Вы видели? Нет, вы видели? О чем я? Конечно об обложке этого номера! Догадайтесь, чья работа? Фотография, самым бережным образом привезенная с E3, заняла наконец-то подобающее место в нашем журнале. А какие у нее были конкуренты! Полянский пытался вытащить на первую полосу рожу Мела Гибсона, утверждая, что если ее побрить, будет даже лучше, чем Ринн. Андрей Терминатор, угрожая WarHammer`ом, требовал поставить на верстку потрясающей красоты арт-ворк из Rites Of War. Даже Рыжков что-то говорил о каком-то там Quakc 3. Наивные...

Каюсь, несознательно обманул читателей, когда пообещал в новостях (НИМ №5 (25)`1999), что Review будет в следующем номере. Кто знал, что желанный Drakan увидит свет только в конце лета? Psygnosis перенесла выход игры, вместо средины июня Order of the Flame вышел в августе. И за то спасибо, поскольку релиз мог бы спокойно задержаться еще на пару-тройку месяцев. Разработчики даже не стали включать в игру редактор уровней, пообещав выложить его в ближайшем будущем специальным патчем. Впрочем, черт с ним, с редактором - оставим его для эстетов! Поскорее взглянем, что же представляет собой Drakan, и оправдались ли наши надежды?

Хочу на пляж в Сан-Франциско!

Действительно, в игре есть на что посмотреть. Например, на... гм-м... на... гм-м... Ну, вообще-то, и кроме Ринн, есть на что смотреть, но вы взгляните на саму Ринн! Ребята из Surreal Software сделали все, что в их силах, чтобы прогрессивно настроенное мужское население планеты получило еще одного (одну!) компьютерного кумира в лице, груди, талии и бедрах Ринн. Женская часть игроков, если таковая возникнет, вполне может восхищаться драконом – он вроде принадлежит к сильному полу, хотя проверить или опровергнуть это весьма проблематично :).

Своей популярностью, ростки которой пробились задолго до появления демо-версии, Drakan обязан не только компьютерному персонажу, но и реальной Ринн. Той самой, что самолично занимает всю первую полосу. Девочка завоевала первое место на E3 в звании "Best booth model of E3", оставив на втором месте конкуренток из Eidos (а это, согласитесь, чего-то да стоит). Двадцатилетняя студентка учится в колледже Сан-Франциско, когда не учится - позирует для многочисленных фотографов, что одолели ее в последнее время (заметьте, девушка - не профессиональная модель!), а еще просто обожает нежиться на пляже или резаться в компьютерные игры на своем PC.

Когда земля была еще плоская, но уже вертелась... Гишторня

... Давным-давно на планете Дракан (Drakan) жило-было славное племя властелинов небес – Драконов. А где-то рядом, внизу, непрерывно суетилось гораздо менее благородное, но зато сильно шустрое племя Людишек. И те, и другие непрерывно друг с другом воевали. Людишки бегали в набеги, а Драконы летали в налеты.

Драконы, являясь по сути своей крупнокалиберными летающими огнеметами, выжигали дотла людские деревушки и конопляные поля, а Людишки в отместку мочили отбившихся от стаи драконов, разоряли их гнезда и били драконам яйца. Так они и жили: люди – без домов, а многие драконы – увы, без яиц.

Продолжалось это до тех пор, пока одно благоразумное человеческое племя не установило с могучими драконами хлипкий мир. Время шло, и обоюдное доверие племен крепло, потому как людские дома больше не горели, а огромные драконьи яйца вообще были в полной безопасности, что особенно радовало драконов.

В один прекрасный момент доверие скачкообразно переросло в крепкую дружбу, которая привела к возникновению мощного союза Человека и Дракона. Все это дело без промедления было закреплено мощным волшебством навечно. Самые храбрые (и, конечно же, неописуемо благородные – без этого в стиле фэнтези никуда) из людей при помощи Драконьего Камня (Dragonstone) соединяли свою жизнь с каким-нибудь драконом, после чего они навсегда становились единым целым. Интересный, однако, расклад у них там по половой принадлежности выходил...

Так вот, человек и дракон заключали Союз (что-то типа "Пакта Молотова-Риббентропа"). Объединение заключивших подобный союз получило название "Орден Пламени" (Order of the Flame). Оседлав драконов, эти "сладкие парочки" напрочь зарулили весь Дракан, недовольных тут же кремировали в пламени драконьих выхлопов, и установили на планете свою власть. Заправилами в этом деле, похоже, были люди. Но и подписавшихся на разборки драконов упрекнуть труд-





но. Целостность яиц – это вам не шутки, тут с кем угодно дружить начнешь.

Но, в общем и целом, на Дракан снизошли мир и спокойствие. Недовольных новым порядком, конечно, сразу же мочили, а довольных – наоборот не трогали, и поэтому все страны и народы непрерывно процветали и благоденствовали.

Однако, среди недовольных всегда попадаются толковые ребята, которые грамотно скрываются от репрессий власть предержащих и ведут активную работу в подполье. Вот и на Дракане появились тайные общества и подпольные группы, потихоньку выстроившие подпольную сеть, противостоящую Ордену. Возглавил их человек по имени Нэрврос – профессиональный конспиратор и магический революционер. Боевой Маг ужасающего калибра и член высших эшелонов Ордена, на самом деле Нэрврос являлся членом внутреннего совета глубоко законспирированного Союза Тьмы. Под его чутким руководством в тайных лабораториях велись категорически запрещенные чудовищные эксперименты в области боевой и генетической магии (во завернули, блин). Работы эти шли в диких землях Восточного Предела Дракана, видимо, там, где располагается Драканский Советский Союз, ибо для западненцев даже в игрушках угроза всегда исходит с Востока.

Кошмарные открытия разработчиков держались в тайне до тех пор, пока Нэрврос не почувствовал, что уже пора. На ближайшем заседании подпольного внутреннего совета он, цинично наплевав на коллегиальность, перебил своих товарищей по партии и захватил власть над Союзом Тьмы в свои лапы. Одновременно с этим был запущен в действие адский план по уничтожению Ордена Пламени. Верхом на драконе Кейросе Нэрврос обскакал своих верных подручных, поставил им боевые задачи и пропал в Восточном Пределе на десять лет.

Совершенно не подозревавшие о двойной сущности Нэрвроса, его бестолковые товарищи по Ордену бросились на поиски, но ничего не нашли и потом долго горевали об исчезновении своего корешка - это вместо организации и проведения комплекса оперативно-розыскных мероприятий по установлению связей с последующим выявлением возможного местонахождения. А как же контрразведка? А где вербовка негодяев? А где внедрение своих людей во вражеское кубло? Не удивительно, что их всех потом перережут.

И вот через десять лет Нэрврос появился на пороге Храма Дракона в столице Дракана, по случаю чего было срочно устроено местное партсобрание. Нэрврос скромно подождал, когда все рассядутся по скамейкам, после чего мрачно ухмыльнулся и сказал Слово Силы (Word of Power), которое никто не отваживался произносить вот уже шестьсот лет. После чего Храм разнесло к чертовой матери, а распустивших на радостях слюни собравшихся придавило.

На столицу опустился плотный туман, засверкали молнии, и на улицы хлынули орды озверевших монстров – подручных Нэрвроса, вооруженных разделочными топорами и мясницкими секирами. Повсюду занялись пожары, и началась жуткая резня. Еще до захода солнца весь город был разрушен, а лучшие умы Ордена Пламени (представляю, какими там были худшие) нашли свою смерть под дымящимися развалинами Храма Дракона. Так начались Войны Тьмы.

Слух о предательстве Нэрвроса пронесся по Дракану со скоростью звука. Оставшиеся города поднялись против коварного изменщика, и началась всеобщая война. Повсеместно агентурный аппарат Союза Тьмы выходил из подполья и переходил к активным боевым действиям. Среди агентов было немало членов Ордена Пламени – великих магов, и многие из них перешли на сторону Сил Тьмы вместе со своими верными драконами.

Боевые заклятия страшной разрушительной силы на раз равняли города с землей, унося сотни тысяч жизней. То, что насаждал и строил Орден в течение столетий, было в одночасье сметено грубой силой перешедших в атаку конкурентов. Над некогда плодородными черноземами Дракана бесновалась война, и насмерть бились две могучие армии.

За период вынужденного отсутствия Нэрврос времени зря не терял и укомплектовал огромную армию, оснащенную последними достижениями черной магии. Личный состав мобилизованных под знамена Тьмы на развал отечества состоял из всякой сволочи, здесь были даже Гиганты, давным-давно изгнанные добрым Орденом в Восточный Предел.

Главную ударную силу армии составляли Вортоки (Wartocks), раса примитивная и страшно злобная, однако ранее не имевшая к людям никаких претензий. С виду это крепкие свинорылые монстры, вооруженные здоровенными дубинами и тесаками. Под интенсивным воздействием черной магии Вортоки быстро озверели, обретя невероятную кровожадность и беспощадность.

Кроме того, Силы Тьмы поддерживают еще и драконы-изменщики - кошмарная смертоносная помесь птицы и рептилии с усаженными острыми лезвиями крыльями. Передвигаются исключительно стаями, что позволяет им спокойно забить одинокую жертву.

Впереди Войска Тьмы бегут Вортоки, с воздуха их прикрывают драконы, а следом идут Падальщики, мерзкие четвероногие трупоеды, доедающие и своих, и чужих.

Сам Нэрврос тоже сильно изменился. В ходе магического ритуала он бесстыдно сожрал душу своего дракона и вселился в его тело, после чего начал участвовать в боях лично, посто-





янно находясь на передовой и отважно водя в атаки своих мутантов.

Орден пытался противостоять свалившейся напасти изо всех сил. Когда дело приняло совсем серьезный оборот, великий воин Хирон (Heron) предпринял отчаянную попытку прекратить войну. Одним взмахом Рунной Сабли (Runeblade) он раскрыл трещину во времени и шарахнул оттуда со своим драконом Арокхом по Нзврросу.

Получилось неплохо, Нзврос куда-то исчез, и наступило относительное спокойствие. Да только сам Хирон от полученных ран завернул ласты, а его дракон Арокх, разлученный с душой товарища, впал в летаргический сон в своей пещере. Остальные драконы по примеру своего пахана тоже завалились спать. Многие решили, что войне конец, но через несколько веков выяснилось, что это совсем не так. Вот такая у нас запутка...

Давно миновали эти времена, об Order of the Flame говорили как о легенде, а в существование добрых драконов вообще мало кто верил. Одним теплым погожим вечерком длинноногая девушка по имени Ринн (Rynn), возвращаясь со своим малолетним братом Дилоном (Delon) с какой-то вечеринки, нарвалась на засаду, устроенную гоблинами и вортоками. Нелюди оглушили Ринн и украли ее младшего брата (я бы на их месте не брата взял бы в плен брал, хе-хе). Придя в себя, девушка, потирая здоровую шишку на затылке, вернулась в деревню. О ужас! Враги сожгли родную хату, выпили всю медовуху и убили главу племени. Вернее, старикашке удалось продержаться еще минуты две - как раз, чтобы успеть попросить Ринн найти и оживить Арокха. Мол, только он сможет помочь ей спасти брата. Тут собственно и начинается игра, но не заканчивается сюжет. Во время действа Drakan нас ждут довольно интересные заставки на движке игры - то Ринн что-то скажет, то дракон вставит пару фраз. А когда они встречают кого-нибудь третьего, серии оживленных диалогов не избежать. Не знаю, какую зарплату платят в Surreal Software, но сценаристы заслуживают премиальных. Не всякий квест может похвастаться такой приятной сюжетной линией, а action и подавно.

Огромное небо одно на двоих

Ринн и Арокх неразлучны, даже здоровье у них – одно на двоих. Если погибнет девушка, умрет и дракон, и наоборот. Поэтому лупить своего верного крылатого коня топором - удовольствие из области садомазохизма. Хотя он так классно хрюкает!

Уровни сделаны таким образом, что в одиночку Ринн их пройти никак не сможет. Впрочем, и на драконе далеко не улетишь - постоянно приходится слезать со своего боевого товарища и топать хорошенькими ножками в ближайшую пещеру, крошить всякую нечисть. Если нужна помощь, а Арокх далеко, его можно позвать: достаточно несколько раз нажать "/", и Ринн быстро сообщит дракону о том, как ей нужен верный Горыныч. После чего следует звучное "Rynn I hear you!", и массивная туша дракона показывается из-за ближайшего холма, поливая огнем тех, кто посмел напасть на его драгоценную хозяйку.

Полет на ручном драконе – что может быть лучше? Дух захватывает, когда Арокх выписывает очередную петлю Нестерова или легко уходит от пролетевшей мимо огненной стрелы. И только через несколько секунд появляется восхищенная мысль, что это ты сам сделал. Идеальная боевая машина: может держать "кобру", пока игроку не надоест елозить мышку, – и никаких тебе штопоров на поворотах! Времени на освоение управления практически не уходит, все настолько интуитивно, что кажется, будто всю жизнь только и занимался разведением драконов. Симуляторы отдыхают! F-117 так и не научился пускать молнии – куда уж ему до Арокха?

Что это мы все о драконах да о драконах, поговорим о девушках. Разъяренной фурией Ринн проносится через толпы врагов, оставляя за собой кровавую полосу искалеченных тел и обрубленных лап. В Drakan можно спокойно изуродовать противника, после чего даже не нужно его добивать. Просто отбегите в сторонку и подождите, пока враг истечет кровью. А если вы изловчитесь и снесете гаду голову, тот пройдет несколько шагов, размахивая лапами, и рухнет на землю. Никаких особенных фехтовальных па-де-де Ринн не знает, только тройку видов атаки и блок. Впрочем, блок лучше не использовать – девушке нужно какое-то время, чтобы вскинуть меч, и за эти-то доли секунды ее и успевают поранить. Гораздо удобней действовать так: удар, сальто назад и снова удар. Выбор оружия у нас шикарный, более 50 видов: всевозможные мечи, булавы, молоты, топоры и луки, некоторые экземпляры встречаются лишь 1-2 раза за всю игру. Оружие наносит строго

10 советов менеджеру или Что нужно, чтобы героиня вашей компьютерной игры заставила мужчин глотать слюни

1. Подпишите ваших разработчиков на следующие издания: Playboy, Penthouse, Hastler, Men Only, Private, XXX, Pirate, SEX, а также рассылку рекламных каталогов женского нижнего белья типа Victoria's Secret (желательно с образцами).

2. Средний возраст сотрудников должен быть не более 75 лет.

3. Сотрите все игрушки на компьютерах, оставив только Tomb Raider и Тетрис (SexТетрис, разумеется!)

4. Среди сотрудников не должно быть женщин, кроме уборщицы.

5. Формула активной работы творческого коллектива = Microsoft Visual C + повременная оплата труда + viagra в кофе главному разработчику. По возможности, изолируйте разработчиков от лиц противоположного пола. Лучше всего, чтобы ваши сотрудники вообще жили в офисе.

6. Занесите в bookmarks сотрудников ссылки на основные порносайты (впрочем, можете просто дать им неограниченный доступ в Интернет).

7. Через полгода работы над игрой увольте уборщицу. Увольте эту похотливую бабку!

8. Не стоит особенно рисковать и экспериментировать с образом главной героини. Пусть это будет брюнетка с пышными формами, волосы, заплетенные в косичку или хвост, хорошая гимнастка, карие глаза... Впрочем, цвет глаз можно и изменить.

9. Утверждение "чем меньше на вашей героине надето, тем лучше" в корне неверно! Верно утверждение: "чем больше обтягивающего надето, тем лучше!" Желательно, чтобы обтягивающее было с большим вырезом.

10. Не забудьте про поддержку 3Dfx и вложите в коробку с игрой набор слюнявчиков самого большого размера.





определенное количество повреждений, иногда обладает магическими свойствами, имеет срок годности (обычно 100-150 ударов, но часто оно попадает к вам уже использованным). Заплечный мешок представлен размеченной в клеточку доской, оружие или доспехи мышкой можно содрать с Ринн и перетащить в рюкзачок. Проще говоря, система инвентаря в игре напоминает Diablo`вскую, даже иконка в углу экрана, появляющаяся каждый раз, когда очередной тесак вот-вот придет в негодность, поразительно похожа на своего "дьявольского" сородича. Обещанная магия представлена сильнодействующими кристаллами одноразового использования и подозрительного вида магическими бутылочками, никакими запасами маны Ринн не обладает, наверное, даже простенькое заклинание не может уместиться в ее прекрасной головке.

На просторах Дракана в последнее время развелось подозрительно много тварей и далеко не все из них Ринн по зубам. Мне, правда, пару раз удалось сбить вражеских драконов из лука, но основное число фрагов достанется все-таки на долю Арокха. Даже файерболы, первое оружие дракона, очень сильны, тем более что он может выпускать их практически непрерывно. В дальнейшем же вы получите возможность отравлять противников, замораживать, бить молнией и поливать магмой. В ближнем бою, чтобы не обжечь Ринн, Арокх действует зубами, нанося довольно сильные повреждения крупным врагам, а маленьких вообще перекусывая на части! Был гоблин... чвак! – стал завтраком дракона. Только ручки-ножки полетели во все стороны.

Редкая девушка долетит до средины Дракана

Особенно без quick save'a, с записью-то мы все герои. Монстряки в Дракане отличные: выглядят необычно, двигаются плавно. А какие у них судороги после смерти! Разнообразные к тому же (25 видов): орки, гоблины, гигантские пауки, мерзкие трупоеды. Но больше всего впечатляет Гигант – огромная зверюга в свободное от битв время катает снежки размером с Ринн, а потом этими снежками кидается, а если снега нет, может запустить булыжником или бочкой, а то и пробегающим мимо гоблином.

Твари из одного и того же племени различаются по показателям здоровья; среди вороков иногда встречаются довольно крупные экземпляры на голову выше своих собратьев, а у хищных пауков-переростков всегда находится мамочка и старшие братики. Гуманоидные противники могут носить броню и щиты, владеют несколькими видами оружия и вообще производят впечатление, по крайней мерее внешне. Без вас монстры заняты личной жизнью: устраивают пьяные потасовки, издеваются над пленными или просто бессовестно спят на посту. То бишь, вовсю пользуются скриптами, написанными для них заботливыми разработчиками. Например, идет Ринн по тоннелю, а там двое вороков человека на дыбе растягивают - вроде мелочь, а как приятно!

Правда, враги не страдают излишками интеллекта. Как правило, победить монстров в Drakan можно двумя способами.

Способ №1: на цыпочках подкрасться к противнику сзади, атаковать и отпрыгнуть, используя блок, стрейф, прыжки и пр. несколькими точными ударами сразить тварь.

Способ №2: Запрыгнуть на близстоящий ящик присесть и... спокойно мочить подошедшего монстра по репе. Они настолько тупы, что не смогут ни ответить Ринн, ни забраться на ящик.

Кстати, насчет цыпочек... Если подкрасться (прижатый Shift) к монстру сзади, то можно нанести ему очень сильные повреждения, а то и вовсе зарезать насмерть.

Вблизи все эти орки, вороки и прочие тролли недурно фехтуют, но стоит отбежать, и они забудут о вашем существовании – либо зацепятся по дороге за елку, либо найдут еще несколько сотен причин остаться на своем месте. Хотя подобные минусы интеллекта относятся к сухопутным монстрам, да и то лишь к тем, которые не умеют стрелять, воздушные твари гораздо умнее своих пеших сородичей. Битва с крылатыми врагами превращается в настоящий поединок, и совсем не обязательно, что вы выйдете из него победителем.

Треугольная Камасутра

Пришла пора заняться тем, о чем принято говорить с презрением, но, тем не менее, все делают это, когда никто не видит. Посчитаем полигоны. Неожиданно оказывается, что в Drakan этих самых полигонов не так уж и много. Вглядитесь в модельки, и вы увидите, что они сделаны достаточно грубо, мы даже можем пересчитать, сколько в них треугольников, не по пальцам, конечно, но можем. И только благодаря гениально нарисованным текстурам этого не видно. Скины настолько тщательно подобраны, что полностью скрывают несовершенство моделей. Накладываясь на рожицу монстра, каркас которой – скошенный кирпич, текстура создает иллюзию выступающих ноздрей, клыков, впадин под глазами. Будь это все создано отдельными полигонами, системные требования к игре очень возросли бы. Вот что значит качественная работа художников. А как здорово сделан дракон (хотя Гоблин и обозвал его "глистой с крыльями")! Арокх в полете – загляденье, настоящее произведение искусства.

Но почему?! Почему разработчики не уделили должного внимания фигурке самой героини? Она могла бы быть гораздо лучше! При тщательном рассмотрении заметна куча неровностей, а эти отвратительные выпирающие полигоны на ножках? Неужели им место в такой игре? Моделька Ринн гораздо хуже, чем Лара Крофт. И по-



верьте, говорю я это без всякого злопыхательства. Личико девушки проработано на совесть, но проблема в том, что во время боя и акробатических упражнений мы можем наблюдать только ноги, затылок и гх-м... спину Ринн. Девочка разворачивается к лесу косичкой только в том случае, если мы вызовем инвентарь, благо, по ходу игры это приходится делать постоянно. Пластика Ринн также не дотягивает до изящной походки Ларисы. Плюс ко всему, драконья наездница не умеет нормально плавать, а только ныряет, подобно Ихтиандру.

Ландшафт, стремительно проносящийся под крыльями дракона, не отличается особым разнообразием. Более того, вы заметите, что текстур мало, и стоящие рядом елки похожи как близнецы, но это не раздражает, а даже совсем наоборот – аскетический пейзаж кажется очень красивым. Почему? Непонятно. Это, пожалуй, самая большая загадка Драканского мира. Может быть, дело в небесно-голубой воде? Или развалинах крепости на берегу тропических островов? Или всему виной заснеженные горы и небесные замки? Точный ответ могут дать только художники Surreal Software.

Ах да, еще... Все помнят ощущения, когда в Unreal труп с таким трудом убитого противника вдруг исчезает? Слава Драконам, в Drakan все иначе – вернувшись назад (да хоть на первый уровень!), Ринн всегда увидит дела рук своих и зубов Арокха.



Г-р-р-р (из непереводимого)

Так. С изображением разобрались, что там у нас еще стоит около мониторов? Нет, бидончик кофе и сигареты – рядышком, на письменном столике, поскольку спать после покупки Дракана уже не получается. Рядом с монитором стоят колонки, и – ах, какой звук льется из них! Дело даже не в приятном девичьем голоске Ринн или суровом басе Арокха, а в самих фоновых звуках. Ничего революционного, но до чего же придирчиво разработчики отнеслись к озвучке игры! Каждая вещь в инвентаре, стоит только прикоснуться к ней, звенит по-своему! Драка на мечах – симфония стали. А сколько мелочей! Пример: убили вы орка, злодей упал и выронил щит, и теперь, если Ринн побежит, вы услышите: шлеп-шлеп, скрип-скрип, шлеп-шлеп. Так вот, "скрип-скрип" – это она по щиту пробежала! Ну и, конечно, музыка: отлично подобранные композиции не мешают самой игре и не глушат звуки, а превращаются в своеобразный фон. Так что спать нам не придется... И вообще как можно уснуть, если коварные планы трех суккубов так и не раскрыты?



Фрагобойка по имени Арокх

Ринн смело показывает язычок всем этим Ауткастам и Шэдоуменам. "У меня есть Multiplayer, а у вас нет!" - кричит девушка, и страусиные ученые вместе с поклонниками культа Вуду краснеют и прячут взгляд. До восьми Драканских пользователей могут оттянуться в полный рост в Интернет на серверах Mplayer или по сетке. В ассортименте режимов имеются:

- The Dragon Duel – deathmatch на драконах. Выбираете скин своему крылатому другу – и вперед, в бой!

- Melee Deathmatch - драка без драконов, дерутся только девушки, царапаются и таскают друг друга за волосы (шутка, конечно). Обычная драка на мечах, с подбором брони, магических кристаллов и артефактов;

- Master of the Dragon - а вот это уж кое-что интересное. Все игроки начинают пешими, в игре один дракон, и первый нашедший его становится Master of the Dragon, то бишь, Повелителем Дракона. Представляете, что он делает с бедными пехотинцами? Тот же, кто умудрится сбить Повелителя, сам становится им.

Прошлой зимою, в лютый мороз, красивый дракоша девчонку увез

Разработчики сполна использовали рецепт создания популярного женского персонажа. Ринн о-очень напоминает бессмертную Ларису (если вдуматься, это только начало – похожая история наблюдается на последних скринах из F.A.K.K.2), и не только внешне. Например, создатели не смогли удержаться и скопировали движение руки за спину, когда нужно достать что-нибудь из инвентаря (у Лары Крофт на спине рюкзачок, а у Ринн там, между прочим, ничего нет :)). Да, в Order of the Flame очень многое взято из приключений Ларисы, но эти игры так же похожи между собой, как Quake и Half-Life. Drakan не превратился в TR-клон и смело может претендовать на верхние строчки чартов.

Хорошая игрушка у Psygnosis с Surreal Software получилась: с геймплеем, сюжетом, с мясом, местами смешная, местами добрая, как комикс про Максима. Порой требуется недюжинная реакция, порой придется и подумать. И экшен, и адвенчура, да и симулятор к тому же. Не совершенный хит, но играть в Drakan будут и запомнят надолго...

Как, вы уже дочитали до конца? Ну а теперь аккуратно уберите "Навигатор" в заплечный мешок и вытрите лезвие меча об шерсть убитого гиганта – ваш дракон, похоже, уже отдохнул, можно лететь дальше. Что-то вортоки в последнее время совсем обнаглели.

Игровой интерес ●●●●●●●●●
Графика ●●●●●●●●●
Звук и музыка ●●●●●●●●●
Дизайн ●●●●●●●●●

Рейтинг 9.0

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Великий Полосатый Вождь

Wild Metal Country

Жанр	3D Аркада
Издатель	Gremlin Interactive
Разработчик	DMA Design
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 233, 32 Mb
	Windows 95, 98

Из всех искусств, для нас важнейшим является танкостроение. Ибо танк – это покрытая ослепительно белым снегом вершина чистого, кристаллизованного концептуализма, и не каждому дизайнеру-альпинисту суждено ее покорить. Но уж если покорилась неприступная, словно торжественно оцепленная родной милицией зона разлета осколков "шестисотового" Мерседеса (привет В. П.), вершина, то жди от игры последствий разной степени тяжести. Для играющего, естественно. Мне, например, не повезло категорически, так что текст я теперь вынужден набирать древним мистическим способом, усиленно скрывая от добрейших людей в белоснежных халатах тайные способности по выпутыванию конечностей из наглухо затянутой смирительной рубашки...

Тихо! Кажется, зто ко мне... Нет,



в соседнюю палату. Даже здесь слышно что-то о рыбах без плавников и четырех цветах радуги. Буйный, наверное. Ничего. Сейчас ему сульфазина вкатят, и успокоится, голубчик.

Дом на колесах

А ведь как все хорошо начиналось... Просто ребята из DMA Design, похоже, крепко двинулись на танках. Не каких-нибудь кондовых "Абрамсах" или "тридцатьчетверках", нет, а на вполне абстрактных, у которых две гусеницы, броня и пушка на башне. Башней можно вертеть. Башню можно снести. Есть в этом какая-то суровая аркадность, недоступная простым смертным. Они презрительно зовут нас "Аркадниками дешевыми" и не верят в величие Диггера. Пусть их. Не ведают они, что творят. А мы пока пройдемся по страницам истории. Начнем не с Адама (Смита? Вессона?), и даже не с Тетриса. Итак. Игра, принесшая мировую славу DMA Design, называлась... называлась... Правильно. Grand Theft Auto. GTA. Если кто не верит мне на слово, что в зтой игре подробно рассматривалось наличие (или отсутствие?) проблем при передвижении на танке по густонаселенному городу в час пик, может смело плюнуть в зкран своего монитора. Я не обижусь. После GTA (London '69 за отдельную игру считать не станем) было анонсировано еще две – аркадная до ужаса стратегия "Tanktics" и Wild Metal Country, которая как раз сегодня попала на наш разделочный стол. Скальпель, пожалуйста! Будем резать. По живому.

То ли птицы, то ли полигон

Рискуя повторить основные тезисы стародавней превьюшки в п-ном номере Навигатора за этот, девяносто девятый от рождества Христова, год, объясняю: в зтой игре все, кто не танк, тот у нас вертолет. Грузовой такой, типа Чинук. Ну, или другого типа, но тогда уже вражеский и подлежит немедленному расстрелу в наручниках. Встречается, конечно, и зкзотика, наподобие летающих блюдец на воздушной подушке. Как и всякая редкость, подлежит немедленному занесению в Красную Книгу с последующим изыманием занесенного вида из среды обитания методом, как вы уже догадались, расстрела. Еще из фауны в нашей Дико Металлической Стране встречаются птицы-пофигистки, меланхолично взирающие с высоты птичьего (а чьего же еще?) полета на творящиеся внизу боевые действия. Гнезд не строят (я не обнаружил), чем питаются – неизвестно... Дикие, одним словом.

Некоторые читатели, я чувствую, уже задаются провокационным вопросом "За что воюем?". А какая вам разница? Вот "с кем" – зто другой вопрос. Коротко и ясно – со всеми. Этакий бунт молодого энергичного танка против устаревшего программного обеспечения. Мы – молоды и одиноки, а против нас подняты все силы планеты, и лишь редкие вертолеты поддерживают мятежника... А что? Похоже на правду? Нет,



конечно. Желающие услышать оригинальный (концептуальный) вариант предыстории, могут протереть уши мягкой тряпочкой и подготовить их к принятию щедрой порции лапши удлиненной исторической. Особо одаренные могут параллельно мотать на ус.

Значит, так. В далекой-далекой галактике, по счастью, не знающей никаких Анакинов и Оби-Ванов, существовала планета Tahric, где добывались, производились, хранились (нужное подчеркнуть) некие Power Cores, они же, далее по тексту, просто колбы. И зтими капсулами жители планеты очень дорожили, что не постеснялись милитаризовать промышленность до упора, а когда все же уперлись, перевели всю технику на рельсы полного и окончательного самоуправства. Или самоуправления. Техника со своей задачей справилась превосходно, уничтожив саму возможность посягательства на колбы. Естественно, вместе со всеми возможными потенциальными их расхитителями. Тихо и пустынно стало на планете, лишь самовоспроизводящаяся техника исправно тянула свою службу, изредка сбивая неосторожные кос-







мические корабли да развлекаясь стрельбой из пушек по местным воробьям и синицам. И военная идиллия продолжалась до прибытия главного героя этой эпической пьесы.

Труба зовет, герой идет

И тут впереди я! На белом коне. Пионер-герой. Но – не так все было, совсем не так. Вовсе и не на коне, а на танке. И не пионер-герой, а выпускник танкового училища имени Павлика Матросова, героически закрывшего амбразуру телом своего отца. Но цель-то, цель у нас одна! И, как всегда, четко видна в перекрестье эта простая как правда цель – убей всех. Патронов не жалеть. Родина не забудет.

Что у нас главное в танке? А в аркадном? Правильно, внешний вид. На выбор нам здесь дается пять вполне бредовых... то есть, концептуальных, танков. Одному из этих концептуальных творений нам придется связать свою жизнь. Как минимум – на одну боевую операцию, а в идеале – навсегда. В принципе, каждый танк имеет две гусеницы, башню и намертво прикипевшую к башне пушку. Но – RoadRunner, любовь моя... Я, конечно, понимаю, что назвать это творение танком можно только с очень большого перепою, и внешний его вид отпугнет многих трезвомыслящих игроков, но любовь зла, как известно. А тут – как не полюбить? Ну и что, если вместо ходовой части (пресловутых "гусениц") у этого симпатяги один большой, опутанный цепями – чтобы не скользил – шар? Ну и что, что у него два реактивных двигателя по бокам? Зато он никогда не перевернется, и, вы не поверите, умеет прыгать. Правда, недалеко, но селекционные работы и тренировки ведутся. А главное – у этого устройства есть Башня и Пушка, с большой, естественно, буквы. Ездить и стрелять может? Может, а что еще надо для счастья? И последнее – не верьте лицемерному названию танка. Он с одинаковым успехом бегает по местности разной степени пересеченности, и получше всех остальных моделей.

Извечный вопрос начинающего танкиста – "Что делать?". Естественно, научиться управлять. А именно – рулить и стрелять. Управление в WMC перешло частично из танковых симуляторов, частично из Worms (любая часть, на выбор). С непривычки управлять танком довольно сложно, так как на каждую из двух (раз, два... точно, две) гусениц приходится опять же по две кнопки управления. Передний ход, задний ход – левая гусеница, и точно так же правая. Кнопки поворота, газ и тормоз, естественно, отсутствуют. Зажимаем правая/левая гусеница вперед – едем, соответственно, вперед. Левую вперед, правую назад – разворот на месте. Просто, как в жизни. Освоившись с управлением, едем дальше. Научить стрельбе в WMC человека, ни разу в жизни не видевшего Worms, очень непросто, но трудностей мы не боимся. Идея проста, как хорошая аркада. Нажимаем "пробел". Держим. Ствол пушки ме-е-е-дленно (молчи, старик Фрейд!) поднимается к синему небу. Отпускаем кнопку – снаряд вылетает из ствола навстречу неизвестности. Естественно, траектория его полета здорово зависит от угла наклона ствола пушки к горизонту, а физика в WMC на удивление хорошо для "тупой аркады" проработана. На этом урок прикладной баллистики и танкового вождения позвольте считать законченным.





Никого не жалко, ничего надолго

И вот, наконец, приготовления закончены, и командование (дизайнеры, или кто у них есть еще там) ставит перед нами во весь рост задачу – добыть эти самые Power Cores. Компас в зубы, люк захлопнуть, и в телепортер. Следующие несколько минут, часов, дней вам будут светить разноцветными переливами эти большие, с половину танка, колбы. Несколько советов новичкам, если они все еще совершенно ничего не понимают. Во-первых, непонятные значки по всему экрану – это вовсе не злобные баги и не подлые глюки. Это радар, совмещенный с компасом. Для особо одаренных поясняю – красным и зеленым цветами отмечены вражеские объекты, черная точка – дружественный хозяйственный вертолет, остальные цвета солнечного спектра – колбы. Если кто не понял, буква N обозначает ихний местный север. Вопросы есть? Есть? Зря. То есть, хорошо. Вот, что человеку делать, если радар ничего не показывает, даже буква N пропала? Ну, для начала, выставить из комнаты всех комаров и прислушаться. Ехать строго на источник звука. Если после получаса поисков мобильный помехоустановщик (именно он так пронзительно пищит) не найден, повторите операцию с комарами. В случае злостного неподчинения разрешается использование табельного оружия строго в соответствии с инструкцией - два-три предупредительных выстрела в голову, а дальше – по обстановке. Еще вопрос? Почему иногда на радаре появляются значки, указывающие расположение всех колб, и тут же исчезают? Ну, потому что телепортаторы, они же Пункты Приема Колб, заодно и весьма мощные, в отличие от установленного на танке, радары. Но трансляция может осуществляться только в момент непосредственного попадания вверенной вам боевой единицы под кольцо телепортера. Кстати, на отдельных аренах подобных устройств может быть установлено до пяти-шести штук.

А война... Ну, что война?

Теперь о боевом процессе как таковом. Противник вооружен и очень опасен, к тому же на порядок пре-

восходит нас количественно. К счастью, территории, им контролируемые, занимают очень большую площадь (фактически – всю планету), и более чем с двумя-тремя противниками вам драться вряд ли придется. А если придется, то можете смело занимать очередь за орденом Героя. Посмертно. Но до этого еще дослужиться надо, а пока – кнопка "пробел" вернет вас к жизни у ближайшего телепортера, но добытое в неравном бою оружие останется лежать на месте вашего последнего упокоения, и придется неплохо поработать, чтобы вернуть его себе.

Оружие. Песня в десяти оружейных слотах. Снаряды "по умолчанию", бесконечные, как июньский день в Питере, снаряды разрывные, снаряды самонаводящиеся, мины всех типоразмеров. Сказка со смертельным исходом. Оружием нас исправно снабжают летающие вокруг транспортные вертолеты, раскидывающие его в живописном беспорядке по всему театру военных действий. Есть у вертолетов и еще одно полезное свойство – по нажатии кнопки R вертолет должен бросать все дела и мчаться на починку терпящего бедствие танка. Но это в идеале, а на самом деле – в бою можно успеть раз двадцать ласты склеить, прежде чем тебя бережно подхватят и восстановят health-bar. Так что каждому иметь при себе губозакаточную машинку. Это приказ.

Не за что биться, нечем делиться

Предыдущие три параграфа в исполнении полковника Автогена Калашникова рекомендуются к внимательному изучению и заучиванию наизусть, а пока можно покопаться в цифрах и жанрах.

Пользуясь общепринятой терминологией, Wild Metal Country – это 3D-Action с видом от третьего лица, что, вообще говоря, бред. Где, покажите мне, где у танка лицо? Вот у некоей гражданки Ларисы К. – вот, это я понимаю, лицо. И не только лицо... эх. Не до того сейчас. А то тоже за губозакаточной машинкой бежать придется. Так вот, созерцаем происходящее мы с помощью камеры, подвешенной за спиной... кормой танка. При всей моей органической нелюбви к внешним камерам не могу не признать, что для этой игры подобный вид (сзади-чуть-сверху) идеален. Наклон камеры можно несколько подкорректировать в зависимости от вкусов и желаний игрока. Графика... Возможны варианты. Владельцам навороченных компьютеров, видимо, пригодится возможность играть в разрешении до 1280x1024x32 bit color. Тем, у кого все не так запущено, будут удовлетворяться разрешением от 640x480x16 bit и докуда получится. Естественно, software режим для игры не предназначен, и по какому недоразумению он существует в финальной версии игры, сказать трудно. Звук. Что в правильной аркаде, а сегодня мы имеем дело именно с правильной, на двести двадцать процентов правильной аркадой, что можно сказать про звук? Можно сказать, что он есть, потому что его отсутствие было бы слишком заметно. Значит – есть, и правильный. Ура.

День Победы

И все же, где, где этот пресловутый крышесносительный элемент? Долгие раздумья в очередной раз повергли меня в состояние шизофренической кататонии, но озарение чем-то тяжелым в очередной раз осенило меня, и я понял. DMA – они, конечно, Design, и какой, знаете ли, "Дезигн"! Грамотный движок, абсолютно сумасшедшие танки, но главное – АРЕНЫ. Левелмейкерам - отдельное спасибо полчаса. Абсолютно уникальный внешний вид каждой арены, грамотнейшим образом расположенные бонусы... Затягивает. Оторваться совершенно невозможно. Сорок минут штурмуешь холм с разных сторон, чтобы на сорок первой обнаружить узкую извилистую тропку в совершенно неожиданном месте – и не скрежещешь зубами в бессильной злобе на разработчиков, а продолжаешь радостно оттягиваться... Ну, и пейзажи, конечно. Геймплей можно считать идеальным. Равнение на DMA. Кто не гонялся за помехопостановщиком, рассекая гусеницами густой красный туман, тот потерял, возможно, лучшую часть своей разоводанной жизни. Но есть, есть шанс наверстать упущенное. Install Wild Metal Country?

Yes! Так что – ждем. От имени и по поручению



Палаты №6, Великий Полосатый Вождь. Welcome Aboard! Отдельное спасибо Федорову, Озерскому и Гаркуше за любезно предоставленные подзаголовки.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английскага: не требуется

Grand Theft Auto
London 1969

Reckless Driver



Жанр	Аркада
Издатель	ACS Games
Разработчик	DMA Design
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	DirectPlay

Десятки месяцев назад увидела свет (и сразу его невзлюбила) злобная, но всеми поголовно уважаемая игра про бандитов и паханов дальнего зарубежья, подлой страны, в которой обитают голодные комбайнеры в загаженных бейсболках и толстые рыжие девки легкого поведения. Вместе эти особи двух полов жрут кукурузу, смотрят бейсбол и линчуют послушных негров. Да, это мой стереотип в ответ на бомбежку югов и байки про медведей в шапках-ушанках.

Так вот, игрушка была крайне безнравственная и пошлая. Необходимо было казнить всех подряд, воровать машины, мочить полицию, выполнять грязную работенку. В некоторых предельно развитых странах даже отказались от похвальной затеи взрастить молодое поколение на "этом". Не разрешили. Ну и дураки! Ведь это стеб, аркадный черный юмор, это чистой воды оттяг по невиданным доселе правилам...



Долго игра будоражила умы игроков, долго они гонялись вперемешку с полицейскими и искали в сети карты городов. В итоге страсти улеглись. Где-то в подсознании жила надежда поскорее опробовать вторую часть в полном 3D. В общем, забыли. А тут раз, и на тебе. Достойнейший "мишпэк", в Лондоне, да с местными братками. Будем. С превеликим удовольствием!

Лондон - 69

Вообще, в последнее время программисты изрядно обленились и стали все реже использовать при создании игр собственную фантазию. Им почему-то легче взять карту местности и скопировать какой-нибудь городишко частично или целиком. Так получилось в Midtown Madness, так вышло и в London 1969.

Как вы, наверное, уже догадались, перед нами самый настоящий Лондон образца 1969 года. Впрочем, не отчаивайтесь, консервативные англичане за тридцать лет лишь косметически подправили столицу, а общие черты остались без изменений. Если вы еще помните курс английского языка, вспомните тему о Лондоне, возьмите "на прокат" любой понравившийся автомобиль и совершите экскурсию. Единственным недоразумением в игре является особенность движка, благодаря которой все улицы и переулки строго перпендикулярны друг-другу. Это пошло и неинтересно.

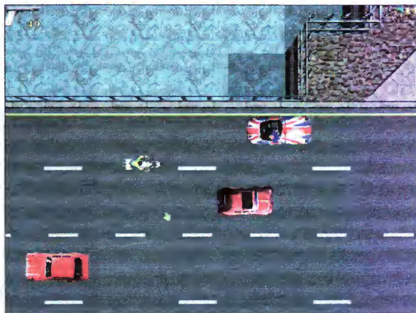
С достоверной точностью в игре воссоздан весь автотранспорт той эпохи, правда, названия в конспирационных целях немного исковерканы, но не беда. Если вы разбираетесь в марках того времени, то непременно определите в измененных машинах исходники. Мои глубокие познания, к примеру, позволили без труда вычислить в Myni – "мистребиновский" Rover Mini. Классика автомобилестроения узнается всегда.



Улицы города по традиции кишат людишками, то тут то там встречающимися ящиками, в которых обнаруживается оружие различного плана. Кое-где стоят привычные телефоны-автоматы – своеобразные прообразы брифингов по предстоящим миссиям, а вместо пейджера (сострили, авторы, молодцы, хвалю) переносной телеграф. Очень смешно. Причем, по всей видимости, карманный.

Ретро преступность

Начинаем мы понятно в роли "простого паренька из соседнего квартала". Как говорится в той русской народной поговорке, парень в общем неплохой, (перефразируем) но маньячный и тупой. Да. Мы такие, и даже могила и гробы с кистями и глазетом от мастера своего дела Безенчука нас вряд ли исправят. В общем, беспризорное детство, тяжелые стальные кубики, которыми, весело смеясь, кидались в нас с высоты птичьего полета отец с матерью. Родственники, имевшие обыкнове-





ние вместо приветствия затаиваться в темных углах и с дикими воплями на нас кидаться. Все эти факторы сделали свое подлое дело. Ребенок озлобился на мир, потерял жизненный ориентир и стал устраивать кровавые "мсти" на каждом углу родного города. Вот просто так, как говорится, из простоты душевной, он давил пачками пешеходов, отнимал у всех подряд автомобили и громил их. Вел холодную и небезуспешную войну с полицией. Такой самородок не мог быть оставлен без внимания сильными мира того. Нас прибрали к рукам, нашу преступную деятельность упорядочили, облачив в сумасшедшую последовательность коротких миссий, в которых насилие бьет через край, кровь струится водопадом, люди гибнут за "лавэ".

Стоит ли давать примеры заданий? По-моему, это скучно и нечестно по отношению к тебе, читатель. Скажем так, они характерны для GTA, очень динамичны и не всегда просты. Их много.

Однако то тут то там, натура маньяка дает о себе знать, отвлекает от работы.

Так, лондонская общественность была повергнута в шок, узнав за приемом утреннего кофе и овсянки "Сэр" из утренних газет о массовом убийстве 165 невинных посетителей около уж не помню какого музея. Заехав на территорию культурной достопримечательности на машине скорой помощи неизвестный тип с криками: "Даешь очки!" давил безобидных негров и австралийцев, а также одного жителя ненецкого автономного округа, пятерых самостийных арабов и кучу европейцев. Но не это так потрясло среднего английского обывателя, а то, что за оградой спокойно колесили полицейские, приговаривая, что у, мол, них не хватает сообразительности заехать на территорию музея и расправится с нахалом.

Вот. А еще ищите секреты, танки, машины оч-чень известных персонажей. В Лондоне, оказывается, такого добра навалом. Продвигайтесь по преступной лестнице и не удивляйтесь, если случайно окажетесь секретным агентом.

Пачка миссий как она есть

Вот и все, хватить растекаться мыслью по клаве и монитору. Все ясно. Перед нами добротный сборник дополнительных миссий.

Выйди London 1969 полтора года назад вместо оригинального GTA, думаю, ему бы, несомненно, была уготована участь стопроцентного хита. Появись оригинальный GTA весной 1999, все восприняли бы его как очень качественный add-on. Такая взаимозаменяемость свидетельствует о высокой играбельности London 1969 и о том, что нашедшие для себя много интересного в ГТА, обязательно его полюбят. Будем, други и враги, коротать время до выхода второй, принципиально новой игры. О графике и звуке в постскриптуме, – какой я забывчивый!

P. S. Графика не изменилась вообще. Те же спрайтовые автомобили и человечки, те же мультяшные взрывы. Может быть, стало чуть больше деталей. Вот и все.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.9

Время освоения: до 15 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Q-Zone

Как мы воскрешали Q-Zone

"... а самым первым квакером был Ю.А. Гагарин. Он еще такой rocket jump сделал!"
Из квакерского

- Алрик, бери лопаты пошли на кладбище.

- Лопаты у тебя в... рюкзаке! Гляди, чтобы никто не заметил, когда мы ее сюда тащить будем. И фонарик не забудь.

- Так, эта могилка? Нет, не эта... ты гляди, выкопаем какую-нибудь Micro Review-Zone, сам с ней мучаться будешь.

- Мама! Что зто! Ух, тестовая обложка нашего позапрошлого номера, изыди призрак! Вот, вроде та? Ну-ка, посвети. Точно, смотри, и надпись есть "Здесь покоится Q-zone", и шотган на могилке, ну что, будем раскапывать? Доставай свечи, святую воду, "Некрономикон", две пачки 12`mm дроби, рельсу и осиновый кол - на случай, если она будет не рада нас видеть.

- Черт, гвозди из крышки плохо выдираются, хорошо забивали... А-а-а! Алрик, а почему у нее на лбу цифра "3" вырезана, вроде, когда зарывали "2" была?

- Ха-ха, так ведь Arena на подходе. Ладно, начинаю читать заклинания: "+attack/-attack, +back/-back, +button0/-button0..."

- Шевелится, шевелится!

А теперь чуть серьезнее. Прежде всего, на наше решение возродить рубрику, полностью посвященную фичам deathmatch`a, повлияли читательские (то есть, ваши) письма. Именно они послужили причиной возвращения Q-zone. И не надо говорить, что мы топим читательскими посланиями наш редакторский камин (кстати, Алрик, подкинь еще пачку, что-то маловато в них тепла в последнее время). В каждом втором просят снова открыть рубрику, а в каждом третьем - вопросы по всенародной игре. Именно письма разгневанных квакеров были основным аргументом убеждения Главного в надобности возродить Q-zone. Ну, а если рубрика потеряет читательскую поддержку, то нам придется ее снова "того", на этот раз уже навсегда.

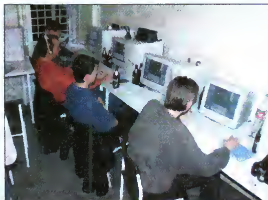
Дмитрий Ароненко aka Alrick
Константин Подстрешный

Клуб "AstalaViSta"

]A[.Alrick

По всей видимости, тема клубов сетевых игр уже надолго обосновалась на страницах нашего журнала. На зтот раз мы решили поведать о клубе, ориентированном, прежде всего, на одну игру - Quake 2. На сегодняшний день клуб "AstalaViSta" можно назвать самым, что ни на есть лучшим в Москве для играющих во второй "Ку", хотя со дня открытия прошло чуть больше полугода. Организаторы клуба приложили все усилия, чтобы посетители не сетовали на маленький framerate или большой пинг, ну и, конечно же, на парк компьютеров.

Машины, которые на данный момент можно найти в "AstalaViSta" уже нельзя назвать чудом техники и последним писком моды в компьютерной индустрии, но для Quake 2 зти компьютеры подходят как нельзя лучше: Celeron 300a, 64 SDRAM PC100, AbitBH6, IDE HDD 6.4Gb, 4MB S3 AGP, 12MB VooDoo2, 15" Samsung 510s, так что здесь нет страшного зверя всех квакеров "маленький fps", который обычно мешает выполнению большинства триксов и прицельной стрельбе из "рельсы".



Компьютеры расставлены в двух комнатах, что здорово подходит для тренировки тимплея и проведения клановых войн. Противник вас не услышит, и можно спокойно между собой переговариваться.

Стоит отметить одну особенность - в отличие от большинства клубов, в "AstalaViSte" на всех компах стоят FDD. Это значит, что, принося свой конфиг на дискете (который должен иметь каждый уважающий себя квакер), вы не будете ждать, пока админ освободится от своей "ну очень важной работы" и не соизволит переписать его на выбранный вами компьютер. Да и после того, как вы зарулили нескольких отцов - можно без проблем записать демки на память и предъявлять их как доказательство своей крутости. А чтобы не мучаться и не таскать каждый раз дискетку, перепишите свой конфиг в специальную директорию на сервере, где хранятся файлы всех посетителей клуба, - там он будет находиться в целости и сохранности.

Естественно, есть возможность подключения как PS/2, так и COM мышей, но последние все же не рекомендуются по ряду причин. Во-первых, COM-мыша не совсем плавно двигается, и в результате бывает трудновато попасть в супостата, и, во-вторых, - придется менять драйвера и, возможно, надо будет удалять некоторые программы из автозагрузки - минут пятнадцать бесцельной работы обеспечены.

При игре на внутренних серверах пинг редко поднимается выше 11-12, обычно он равен 8 -10, что говорит о хорошо настроенной 100Mbit сети. Маленькому пингу способствует также несколько серверов, установленных на мощном компьютере (2xPII333, 192mb RAM) с операционкой Windows NT. Для одного Quake 2 работает два мясных, четыре дуэльных, четыре тимплейных (два простых, один для клановых битв и один RailGun only), Action teamplay, Action deathmatch - что еще требуется для полного счастья? Конечно, хорошие противники! Этого добра здесь ну просто... кхмм... ну, вы меня поняли

:). Короче, много. И чуть ли не каждый второй - терминатор-убийца, стреляющий без промаха иэ всех видов оружия. А уж про владельцев клуба и говорить нечего - в его состав входят неоднократные победители FFA'шных и дуэльных турниров - клан NiP. Возможно, что и в командной игре NiP - лучший клан в Москве, но официальный носитель сего титула (клан Kick) пока не спешит устраивать клановую битву.

У клуба также есть еще одно большое преимущество, можно даже сказать, козырь - выход в Интернет через мегабитный канал. То есть на основных российских серверах (quake.tvcom.ru, quake.demos.su, quake.zone.ru) пинг будет от 50 до 100. В крайнем случае (если на этом сервере уже сидит много народу из "AstalaViSta"), пинг будет 150. Не больше. При желании можно сыграть и на зарубежных серверах. Но за границей пинги резко звереют (от 120 и выше), так что пока нормальной игры с иностранцами не получится.

Насчет расценок в клубе можно не беспокоиться – что-что, а скидки в клубе папские - один час с 8:00 до 11:00 стоит 10 рублей, но при оплате всех трех часов вам нужно заплатить лишь 25. С 11:00 до 23:00 один час работы - 15 рублей. Три часа в это время стоят 40 р., а если у вас есть шесть часов свободного времени, то, решив провести их за игрой в клубе, вы обеднеете в общей сложности на 60 р. Естественно, при использовании ресурсов всемирной паутины вам придется заплатить еще 10р за час. Если хотите остаться на ночь в будний день (каламбур :)), то это вам обойдется в 50 рублей (75 с Интернетом), а, оставшись на ночь в выходные, уже 75 рублей (100 рублей с Интернетом). Существует также специальное предложение - ночь с воскресенья на понедельник стоит всего 40 рублей (60 с Интернетом), но если вы не застолбили компьютеры в субботу, то для вас свободных уже не будет. Существуют скидки для тех, кто покупает абонементы на относительно большое количество часов, постоянным посетителям. И, конечно, не стоит забывать про "папские" скидки - если вы вдруг выиграете в тимплее у основного состава клана NiP (что, в принципе, маловероятно), либо проиграете с небольшим отрывом, то для вас все вышеперечисленные цены станут существенно ниже.

Теперь стоит поговорить о недостатках, коих не может не быть. Перво-наперво, некоторые компьютеры стоят слишком близко и, садясь за них, очень трудно почувствовать себя комфортно, что сказывается на качестве игры. Во-вторых, иногда при игре в Q2 заметно торможение сетки или главного сервера. Правда, это скорее исключение, чем правило, но все-таки оно имеет место быть. И, в-третьих, в определенные дни и часы часто приходится искать свободный компьютер, а уж если вы приходите в компании, то ожидание может затянуться не на один час. Поэтому перед посещением клуба лучше справиться о наличии свободных мест по телефону.

Итак, достоинства клуба - хорошо настроенная мегабитная сеть, выделенные сервера, гибкая ценовая политика, самые сильные противники в Q2, две комнаты и мегабитный канал в Интернет. Пока компьютеры удовлетворяют абсолютное большинство запросов клиентов, но со временем апгрейд им не помешает (а кому



и когда он мешал? :)). Единственный недостаток – теснота с лихвой окупается всем вышеперечисленным. Вывод очевиден: если вы играете в Quake 2 - этот клуб для вас. Адназначна. Многих посетителей привлечет Интернет, а вот остальным рекомендуется заглядывать только со своими друзьями, которые на время превратятся в противников, иначе вы рискуете оказаться в ситуации, когда просто не с кем будет играть, а в Single Player можно с таким же успехом резаться дома, при этом не платя за игру ни копейки.

Адрес клуба - Москва, ст.м. Курская, Лялин переулок, д.21. Возможно, скоро клуб переедет на новое место.

Адрес AstalaViSta в Интернет - http://www.astalavista.ru

Список команд консоли для Quake3test v. 1.08.

]A[.Alrick

К сожалению, мы не можем опубликовать абсолютно все команды, но здесь вы найдете большинство иэ них, которые очень пригодится для создания своего конфигурационного файла.

+attack/-attack
Синтаксис: +attack –attack
Когда команда активна, игрок стреляет из оружия, которое держит в руках на данный момент.

+back/-back
Синтаксис: +back –back
Когда команда активна, игрок непрерывно движется назад.

+button0/-button0
Синтаксис: +button0 -button0
Аналогично +attack/-attack

+button2/-button2
Синтаксис: +button2 -button2
Активирует поднятые предметы (например, personal teleporter).

+button4/-button4
Синтаксис: +button4 -button4
Когда команда активна, игрок не шумит при беге.

+forward/-forward
Синтаксис: +forward –forward
Когда команда активна, игрок непрерывно движется вперед.

+info/-info
Синтаксис: +info –info
Когда команда активна, показывается экран с установками сервера.

+left/-left
Синтаксис: +left –left
Когда команда активна, игрок поворачивается влево. Скорость поворота устанавливается командой cl_yawspeed.

+lookdown/-lookdown
Синтаксис: +lookdown –lookdown
Когда команда активна, взгляд игрока опускается вниз. Скорость устанавливается командой cl_pitchspeed.

+lookup/-lookup
Синтаксис: +lookup –lookup
Когда команда активна, взгляд игрока поднимается вверх. Скорость определяется командой cl_pitchspeed.

+mlook/-mlook
Синтаксис: +mlook –mlook
Когда команда активна мышь, трэкбол или другой контроллер используется для того, чтобы опускать/поднимать взгляд игрока.

+movedown/-movedown
Синтаксис: +movedown –movedown
Когда команда активна, игрок приседает, либо плывет вниз, если находится в воде.

+moveleft/-moveleft
Синтаксис: +moveleft –moveleft
Когда команда активна, игрок движется влево.

+moveright/-moveright
Синтаксис: +moveright –moveright
Когда команда активна, игрок движется вправо.

+moveup/-moveup
Синтаксис: +moveup –moveup
Когда команда активна, игрок прыгает, либо плывет вверх, если находится в воде.

+right/-right
Синтаксис: +right –right
Когда команда активна, игрок поворачивается вправо. Скорость поворота определяется командой cl_yawspeed.





+scores/-scores
Синтаксис: +scores –scores
Когда команда активна, на экран выводится список игроков, а также счет и пинг каждого.

+speed/-speed
Синтаксис: +speed –speed
Когда команда активна, игрок движется медленней.

+strafe/-strafe
Синтаксис: +strafe –strafe
Когда команда активна, команды "+left" и "+right" действуют как "+moveleft" и "+moveright" соответственно.

+zoom/-zoom
Синтаксис: +zoom –zoom
Когда команда активна, угол обзора игрока сужается до zoomfov, после чего возвращается в обратное состояние. Приближение.

Bind
Синтаксис: bind [клавиша] [команда]
Привязывает команду к какой-либо клавише.
Например:
bind e +zoom
bind w +forward
bind v say ":)"

bindlist
Синтаксис: bindlist
Выводит на консоль текущий список клавиш, к которым привязаны какие-либо команды и названия этих команд.

Centerview
Синтаксис: centerview
Устанавливает взгляд игрока строго по горизонтали.

cg_animspeed
Синтаксис: cg_animspeed [0/1] По умолчанию: 1
Включение анимации игрока. 0 - выключена;1 – включена.

cg_autoswitch
Синтаксис: cg_autoswitch [0/1] По умолчанию: 1
1 - оружие игрока переключается на только что поднятое оружие, 0 - не переключается.

cg_bobpitch
Синтаксис: cg_bobpitch [число] По умолчанию: 0.002
Устанавливает скорость движения взгляда игрока по вертикали.

cg_bobroll
Синтаксис: cg_bobroll [число] По умолчанию: 0.002
Устанавливает скорость вращения экрана игрока при движении.

cg_bobup
Синтаксис: cg_bobup [число] По умолчанию: 0.005
Устанавливает скорость движения игрока по вертикали при движении.

cg_brasstime
Синтаксис: cg_brasstime [число] По умолчанию: 1250
Устанавливает время, на которое стреляные гильзы не пропадают.

cg_centertime
Синтаксис: cg_centertime [time in seconds] По умолчанию: 3
Устанавливает время отображения сообщений по центру экрана.

cg_draw2d
Синтаксис: cg_draw2d [0/1] По умолчанию: 1
Включение отображения 2D объектов на экране (текст, показатели

брони/здоровья/патронов etc.) 0 - выключено;1 - включено.

cg_draw3dicons

Синтаксис: cg_draw3dicons [0/1] По умолчанию: 1

Включение иконок боеприпасов, модели игрока и брони на статус баре. 0 - выключено;1 - включено.

cg_drawammowarning

Синтаксис: cg_drawammowarning [0/1] По умолчанию: 1

Выводит сообщение: "Low on Ammo", когда заканчиваются боеприпасы. 0 - выключено;1 - включено.

cg_drawattacker

Синтаксис: cg_drawattacker [0/1] По умолчанию: 1

В правом верхнем углу выводит имя последнего игрока, который нанес вам повреждение. Если вы поранили сами себя, то появляется ваше имя. 0 - выключено;1 - включено.

cg_drawcrosshair

Синтаксис: cg_drawcrosshair [0/1] По умолчанию: 1

Прицел. 0 - выключен; 1 - включен.

cg_drawcrosshairnames

Синтаксис: cg_drawcrosshairnames [0/1] По умолчанию: 1

Включение отображения имени игрока, на которого вы навели прицел. 0 - выключено;1 - включено.

cg_drawfps

Синтаксис: cg_drawfps [0/1] По умолчанию: 0

Вывод на экран показателя fps. 0 - выключен;1 - включен.

cg_drawstatus

Синтаксис: cg_drawstatus [0/1] По умолчанию: 1

Отображение статуса бара. 0 - выключен;1 - включен.

cg_drawtimer

Синтаксис: cg_drawtimer [0/1] По умолчанию: 1

Включение таймера. 1 - выключен; 0 - включен.

cg_gibs

Синтаксис: cg_gibs [0/1] По умолчанию: 1

Включение отображения "джибзов" - остатков игрока, разорванного на куски. 0 - выключено;1 - включено.

cg_gun

Синтаксис: cg_gun [0/1] По умолчанию: 1

Включение отображения модели оружия. 0 - выключено;1 - включено.

cg_lagometer

Синтаксис: cg_lagometer [0/1] По умолчанию: 1

Переключение между отображением статуса сети и счетчиком фрагов. 0 - показать счетчик фрагов, 1- показать статус сети.

cg_marks

Синтаксис: cg_marks [0/1] По умолчанию: 1

Включение отображения следов от выстрелов. 0 - выключено;1 - включено.

cg_railtrailtime

Синтаксис: cg_railtrailtime [число] По умолчанию: 400

Сколько времени виден след от выстрела из RailGun'a.

cg_shadows

Синтаксис: cg_shadows [число] По умолчанию: 1

Тип отображения тени, при установленном cg_marks 1. Возможные значения:

0 - нет тени

1 - обычная тень

2 - сложная тень (при установленном r_stencilbits 8)

3 - очень темная тень (при установленном r_stencilbits 8)

cg_simpleitems

Синтаксис: cg_simpleitems [0/1] По умолчанию: 0

3D модели оружия, боеприпасов, артефактов, здоровья и брони заменяются на спрайты. 0 - 3D модели; 1 - спрайты.

cg_thirdperson

Синтаксис: cg_thirdperson [0/1] По умолчанию: 0

Переключение на вид от третьего лица. 0 - выключено;1 - включено.

cg_thirdpersonrange

Синтаксис: cg_thirdpersonrange [число] По умолчанию: 40

Расстояние от камеры до игрока при cg_thirdperson 1.

cl_mouseaccel

Синтаксис: cl_mouseaccel [число] По умолчанию: 0

Устанавливает величину акселерации мыши.

cl_pitchspeed

Синтаксис: cl_pitchspeed [число] По умолчанию: 140

Установить скорость поднимания/опускания взгляда игрока при включенном +lookup или +lookdown.

cl_run

Синтаксис: cl_run [0/1] По умолчанию: 1

Переключатель 'always run'. 0 - выключено;1 - включено.

cl_yawspeed

Синтаксис: cl_yawspeed [число] По умолчанию: 140

Устанавливает скорость поворота вправо/влево при действующей команде +left или +right.

clear

Синтаксис: clear

Очистить консоль.

Cmdlist

Синтаксис: cmdlist

Выводит на консоль список всех команд консоли.

color (число)(U A)

Синтаксис: color [число] По умолчанию: 4

Устанавливает цвет выстрела из RailGun'a.

1 – синий

2 – зеленый

3 – голубой

4 - красный

5 – фиолетовый

6 - желтый

7 – белый

com_hunkmegs

Синтаксис: com_hunkmegs [Mb] По умолчанию: 20

Устанавливает количество памяти, которое QUAKE3.EXE резервирует под свои нужды.

com_maxfps

Синтаксис: com_maxfps [число] По умолчанию: 100

Количество кадров в секунду.

con_notifytime

Синтаксис: con_notifytime [время в секундах] По умолчанию: 3

Количество секунд, во время которых сообщения консоли остаются на экране.

conback

Синтаксис: conback [путь/имя_файла] По умолчанию: "gfx/2d/conback.tga"

Установить фон консоли из файла.

condump

Синтаксис: condump [имя_файла]

Записать все сообщения консоли





в отдельный файл.

connect
Синтаксис: connect [IP адрес] [порт]
Подключится к какому-либо серверу. Если порт не указан, то используется порт по умолчанию.

crosshairhealth
Синтаксис: crosshairhealth [0/1] по умолчанию: 1
Включение зависимости изменения цвета прицела от величины вашего здоровья. 0 - выключено;1 - включено.

crosshairsize
Синтаксис: crosshairsize [число] по умолчанию: 24
Установить размер прицела.

demo
Синтаксис: demo [имя_файла.dm2]
Просмотреть ранее записанную демку.

devmap
Синтаксис: devmap [имя_карты]
Загрузить карту с параметром cheats 1.

disconnect
Синтаксис: disconnect
Разорвать соединение с сервером.

echo
Синтаксис: echo [текст]
Вывести на консоль текст.



follow
Синтаксис: follow [имя игрока или id]
Следить за выбранным игроком, если вы находитесь в режиме спектатора.

fov
Синтаксис: fov [угол в градусах] По умолчанию: 90
Устанавливает угол обзора игрока. Максимальное значение - 160.

fraglimit
Синтаксис: fraglimit [число] По умолчанию: 20
Установить максимальное количество фрагов, которое может набрать игрок. При достижении этого числа происходит смена карты.

g_forcerespawn
Синтаксис: g_forcerespawn [время в секундах] По умолчанию: 20
Время, после которого убитый игрок принудительно респавнится, если он еще этого не сделал.

g_gametype
Синтаксис: g_gametype [число] По умолчанию: 0
Установить тип игры.
0 - FFA (Free For All)
1 - Tournament (Дуэль)
2 - Team Deathmatch (Командная игра)
3 - Capture the Flag

g_gravity
Синтаксис: g_gravity [число] По умолчанию: 800
Установить уровень гравитации.

g_quadfactor
Синтаксис: g_quadfactor [число] По умолчанию: 3
Во сколько увеличивается повреждения от оружия при действии Quad Damage.

g_speed (число)
Синтаксис: g_speed [число] По умолчанию: 320
Скорость передвижения игрока.

g_syncronousclients (число)
Синтаксис: g_syncronousclients [0/1] По умолчанию: 1
Включение синхронизации всех передвижений игроков. Должно быть включено для записи демок. 0 - выключено; 1 - включено.

g_warmup (число)(A)
Синтаксис: g_warmup [время в секундах] По умолчанию: 20
Время на разогрев перед дуэлью.

g_weaponrespawn (число)
Синтаксис: g_weaponrespawn [time in seconds] по умолчанию: 5
Установить время появления оружия.

give
Синтаксис: give [оружие, артефакт, или боеприпасы]
Чит-код. Вы получаете какой-нибудь предмет.
give all (все оружие, 999 боеприпасов для всех видов оружия и 200 брони)
give rocket launcher (получаете rocket launcher)
give plasma gun (получаете plasma gun)
give slugs (получаете 20 боеприпасов для railgun'a)

god
Синтаксис: god
Чит-код. Режим бога.

hunk_stats
Синтаксис: hunkstats
Показывает используемое количество памяти.

kick
Синтаксис: kick [имя игрока или id]
Удалить игрока с сервера.

kill
Синтаксис: kill
Ваша немедленная смерть, или суицид.

m_forward (число)(A)
Синтаксис: m_forward [число] По умолчанию: 0.25
Установить чувствительность мыши для перемещения вперед/назад при установленном freelook 0 и/или отключенном +mlook.

m_pitch (число)(A)
Синтаксис: m_pitch [число] По умолчанию: 0.022
Установить чувствительность мыши при перемещении взгляда вверх/вниз при установленном freelook 1 и/или включенном +mlook.

m_side (число)(A)
Синтаксис: m_side [число] По умолчанию: 0.25
Установить чувствительность мыши для движения вправо/влево при установленном freelook 0 и/или отключенном +mlook.

m_yaw (число)(A)
Синтаксис: m_yaw [число] По умолчанию: 0.022
Установить чувствительность мыши при повороте вправо/влево при установленном freelook 1 и/или включенном +mlook.

map
Синтаксис: map [имя_карты]
Загрузить карту.

map_restart
Синтаксис: map_restart
Рестартовать игру, не меняя при этом карту.

messagemode
Синтаксис: messagemode
Выводит строку для отправления сообщений всем игрокам.

messagemode2
Синтаксис: messagemode2
Выводит строку для отправления сообщений игрокам вашей команды.

messagemode3
Синтаксис: messagemode3
Выводит строку для отправления сообщений вашей текущей цели.

messagemode4
Синтаксис: messagemode4
Выводит строку для отправления сообщений игроку, который последний раз нанес вам повреждение.

model
Синтаксис: model [model/skin] По умолчанию: "visor/degault"
Устанавливает модель и скин игрока.

modelist
Синтаксис: modelist
Список всех доступных видеорежимов.

name ✓
Синтаксис: name [текст] По умолчанию: Player
Изменение имени игрока. Цвет шрифта можно изменять.
Доступные цвета:
_0 - черный
_1 - красный
_2 - зеленый
_3 - желтый
_4 - синий
_5 - голубой
_6 - фиолетовый
_7 - белый

noclip
Синтаксис: noclip
Чит-код. Режим прохождения сквозь стены.

nohealth
Синтаксис: nohealth [0/1] По умолчанию: 0
Выключение появления аптечек на карте. 0 - аптечки появляются; 1 - не появляются.



password
Синтаксис: password [текст] По умолчанию: ""
Пароль, необходимый игроку для входа на сервер, если он там установлен.

play ✓
Синтаксис: play [путь/.wav]
Проиграть .WAV файл.

quit
Синтаксис: quit
Немедленно выйти из игры.

Q-mail

1) Что такое FFA?
2) Что за система Double Elimination?
3) Почему [DDT] сменили себя на Kick.
4) Где сейчас [PK] (что-то давно не было слышно)?

Кудашкин Александр aka [WaR]Shadow, глава клана ReD Warriors

1. Режим FFA (Free For All) - каждый игрок играет сам за себя, причем самих игроков на сервере не меньше трех, иначе получается дуэль :).

2. Используется в квейкерских турнирах и чемпионатах. Каждый проигравший один раз участник попадает в группу "лузеров". И если он проиграет уже этой группе, то уже окончательно выбывает из соревнования.

3. Вот что написано по этому поводу на все еще функционирующем сайте клана DDT (ddt.formoza.ru): "Внимание - это не шутка и не розыгрыш. Клан DDT расформирован. Также как и клан ICE. В ночь с 6 на 7 апреля эти кланы решили объединиться. Имя нового клана - Kick. Это не аббревиатура. Просто Kick. В ближайшее время сайт клана DDT, равно как и сайт клана ICE, перестанут функционировать, и будет поднят сайт клана Kick".

4. По последним данным, клан [PK] находится в Санкт-Петербурге живой и практически здоровый.

Привет, Навигатор, пишу вам по такому случаю: после того, как меня во второй раз порвал мой друг в Half-Life (на 20 фрагов), во мне восстал Quakep и я по старинке решил взяться за старых, добрых ботов, а их для Half-Life днем с огнем не сыскать. "А вдруг" -думаю, "всеми любимый, а мной так просто обожаемый, Навигатор расскажет все, что знает по данной теме". Если я что-то пропустил в ваших предыдущих номерах, не стесняйтесь, скажите, в каком про боты для HL написано или, тем более, если они есть на каком-либо вашем CD. И еще, было бы здорово, если бы вы писали перевод названий игр (слова бы запоминались быстрее и лучше). ;-) Да, чуть не забыл, может быть вы слышали, что в Петербурге, Петербургским же кланом [CP], был установлен рекорд по прохождению Quake2 (за 1 час 05 мин), проходили парами (те в кооперативе) вопрос такой: чем могут ответить на это Московские кланы, а в частности Alrick (как Quakep и член клана [ASP])?

Василий aka BASIL

Боты для Half-Life стали появляться относительно недавно, поэтому они еще далеки от идеала, но на безрыбье и они сойдут для тренировки. Странички, посвященные ботам для Half-Life можно найти по следующим адресам:

http://www.telefragged.com/thefatal/jumblow.shtml
http://www.planethalflife.com/phineas/

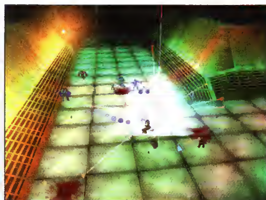
Jumbot v0.1 (Beta release) и Phineas Bot 0.10 (Preview version) попробуйте поискать среди файлов на прилагаемом к журналу компакте.

На данный момент время прохождения всего Quake2 на уровне сложности Hard одним игроком равно 21:06 (мировой рекорд). Что же до московских квакеров, то я не слышал о том, чтобы кто-нибудь в Москве серьезно играл в Single Player, да еще и вдвоем. Так что мы может ответить лишь Deathmatch'ем ;).

Родион Романович

Dark Reign II

Жанр	RTS
Издатель	Activision
Разработчик	Pandemic Studios
Дата выхода	Осень 1999 года Windows 95, 98



Хорошо, должно быть, летом на пляжах Санта-Моники. Океан накатывает волны на берег, величественные бакланы наверняка реют, и это... бикини, а в них - де-е-евушки (Петь, это тебя). Да и зимой, очевидно, неплохо. Берег принимает на себя волны океана, реют бакланы, и это... офисы, а в них – разработчики (из Pandemic Studios), переваривают летние впечатления и, отыскивая в недрах памяти источник вдохновения, замышляют проекты различной степени известности. И вот на сей раз что-то смутно знакомое... Dark Reign II называется, может, слышали..?

Прощание с...

Сделав первую часть этой игры такой, какой мы все имели возможность ее лицезреть осенью 97-го года, небольшая, но очень гордая команда разработчиков во главе с Greg Borrud ушла искать творческой свободы, бросив на произвол фатума скромную и такую милую компанию Activision. Как неоднократно заявлял сам Грег, "мы ушли из Activision вовсе не потому, что были чем-либо недовольны, просто в жизни каждого настает момент, когда приходится оставлять родительское гнездо...", и далее в таком же духе. Родительское гнездо, в свою очередь, слегка всплакнув (как и полагается в таких случаях), не стало разрывать отношения с блудными детьми, но согласилось и дальше покровительствовать им, на сей раз в качестве издателя. Pandemic, порядочно хлебнув искомой свободы, решили тут же употребить ее на создание сразу двух сиквелов. Один из них недавно побывал на этих золотых страницах, звали его BattleZone II, второй гостит у нас в настоящее время. Так надо бы это... оглядеть хорошенько гостя, и если вдруг он задумал неприлично себя вести, то это... из шотгана. Испытуемый, встаньте. Руки из-за головы уберите, это ни к чему. И вообще, присаживайтесь. Только, прошу вас, без резких движений. Так, замечательно. Ну-с, теперь можете говорить.



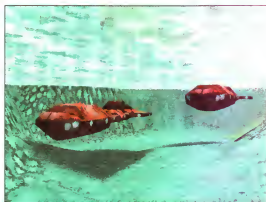
Глоток свободы. В полном 3D

Первейшее и наиболее почитаемое разработчиками новшество игры – движок, который "fully 3D", революционер по натуре, всерьез собирающийся затмить всех предшественников, как в отношении физики, так по визуальной части, и вообще поставить жанр на новые рельсы. В доказательство реалистичности физики приводится следующий пример. Допустим, танк едет по узкому мосту через глубокую реку; его, запыхавшись, догоняет снаряд и говорит, что, мол, сил отправить тебя в танковый рай у меня не хватит, но с моста я тебя спихну. И, что характерно, тут же выполняет свое обещание. Взаимодействие наземных юнитов с горами, оврагами и прочими нюансами ландшафта будет настолько тесным, насколько это вообще возможно на экране (естественно, с учетом современного уровня развития технологий). Допустим, пехотинцы, укрывшиеся под деревьями на болоте (так и написано в пресс-релизе), смогут длительное время оставаться невидимыми для противника, а установленная на холме артиллерия (что уже несколько понятнее) сможет более эффективно сеять панику (частично пере-









ходящую в смерть) в рядах классового врага. И еще: не совсем прозрачно, как назвать смену дня и ночи - физикой или зрелищем... по крайней мере, говорят, что тактика должна будет серьезно поработать над собой, готовясь к моменту перехода от света к тьме.

И если в настоящих условиях проверить физику на детекторе лжи никак не представляется возможным, то о визуальных эффектах красноречиво свидетельствуют скрины. Те, что опубликованы, видны не совсем четко в силу известных особенностей полиграфии (прогноз, основанный на жизненном опыте), но мне случалось видеть и эти, и другие на мониторе, в высоких разрешениях, так что могу подтвердить: лично я такого в стратегических играх не встречал. Впрочем, строгие люди из редакции ставили скринам в упрек излишнюю, по их уважаемому мнению, цветастость – но это, предположительно, не более чем дело вкуса. Многим, и мне в том числе, фейерверки нравятся. Выдержанный стиль вряд ли когда-нибудь станет уделом "попсовых" RTS.

Для демонстрации ужасающих в своей прекрасности visuals, а в большей степени для удобства игрока готовится скоростная и "умная" камера. Последняя совместно с движком займется и реализацией такой отличной вещи, как Multi-Resolution Mesh (MRM) technology от Intel, которая позволяет подвергнутым (-) zoom'у, скажем, пехотинцам динамически уменьшать количество полигонов в своих телесах, не забывая при этом правильно их масштабировать. Кстати, соотношения размеров будут строго соблюдаться, так что танков длиной в полсолдата мы, находящиеся здесь, не увидим.

Про юниты, интерфейс и геймплей в целом все информационные источники отмалчиваются; видимо, не находят слов. Однако есть цитата из интервью с Greg Borrud, который так прямо и заявил, что "мы хотим лишь опробовать несколько новых идей, в остальном сохраняя верность основам традиционных RTS, и, пока движок находится в разработке, проводим кое-какие эксперименты в этом направлении". Вот такой он, Грег. Дипломатичный. Так что, как видите, рано, рано пока еще опускать дуло шотгана. Вон, Braveheart я как-то раз позволил уйти, а теперь сижу, встречая розовые подмосковные рассветы вместе с кланом Wallace, - не могу оторваться. Кто знает, не повторится ли с Dark Reign подобная история..? ▲







Родион Романович aka
Blood-Thirsty Scourge of the Seas

Cutthroats:
Terror on the High Seas

Жанр	Strategy
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	HotHouse Creations
Дата выхода	VI квартал 1999 года Windows 95, 98

Читаешь название игры – и мозг пронзает светлая ностальгия по временам счастливого советского детства, когда школьники читали не только учебники и книжку "Ваш домашний компьютер". Капитан Блад и грозный Флинт, обретший титул сэр Фрэнсис Дрейк и бойкая дама Мэри Рид; волнующая, как девятибалльный шторм, свежая, как вечерний бриз, романтика бескрайних изумрудных просторов (не сочтите сравнения "пошлыми", просто воспоминания отказываются блеснуть оригинальностью)... вот где был кайф – и на кой черт сдались нам Джойс с Камю... Впрочем, тевелизер смотрели все. "Пиастры, пиастры...". И про Pirates! ветерана Сида, смею предположить, кое-что слышали. И вот, так сказать, грядет продолжение. Не то чтобы совсем сиквел, но под впечатлениями от. Сильная, как пишут, может получиться вещь.



Свобода

Карибское море, семнадцатый век. Делают HotHouse, продолжающие тяготеть к преступной тематике (вспомните, кто разрабатывал Gangsters). Однако на этот раз их нездоровое влечение косвенным образом объяснимо: географически контора HotHouse располагается в городе Бристоле, славном своим пиратским прошлым. Известный в соответствующих кругах парень Эдвард Тич по кличке Черная Борода некогда отправился наводить порядок в бассейне Карибского моря прямо из порта, расположенного в ста ярдах от парадного входа во владения HotHouse. Кроме того, Rob Davies, лидер проекта (а также ко-основатель HotHouse), в 1989 пришел в Microprose работать, и первая игра, которую он заполучил в свои алчные руки, была... как, вы уже догадались? Я так и знал! И вот с тех пор старина Роб подсел на "Пиратов", и помочь ему "соскочить" может только создание аналогичной игры. Друзья и коллеги Роба тоже не лишены энтузиазма, так что, как видите, Cutthroats делают люди увлеченные и знающие. Собственно, просоленные фанаты Pirates! уже могут приступать к небольшому ликованию, раз даже малоизвестный среди наших читателей Б. Игорь Б. потер руки и публично обрадовался, узнав о глубинной сущности проекта Cutthroats.

Чем последний собирается оправдать свое духовное родство с Pirates!? Прежде всего, невиданной свободой действий. Миссии и брифинги торжественно вешаются на рее. Вы крепко сжимаете свою судьбу в намозоленных ятаганом руках и сами думаете, что бы такое с ней сделать... А перспектив предостаточно. Самая очевидная - сбросив лживую личину цивилизованности, освободить из подсознания свою истинную пиратскую натуру и приниматься грабить, вымогать и поселять ужас в сердцах жертв через взятие на абордаж, захват заложников и налеты на прибрежные города (поступать именно так советуют на сайте Eidos). Но можно попытаться забыть тематику игры



и прижиться в качестве более-менее мирного торговца. Что, однако, не означает, что всех корсаров Карибского моря сразу же потянет в коммерцию. Когда вам надоест быть объектом их противоправных действий, плывите к ближайшему губернатору и становитесь охотником за пиратами на службе у короля.

Впрочем, я надеюсь, что врожденное отвращение к законным действиям быстро проснется в игроках, и они станут-таки во главе отборной команды джентльменов удачи. Но и на этом, наиболее естественном пути, их (нас) подстерегает и клацает зубами от нетерпения особого рода опасность. Скажем, в порту было закуплено мало провианта







и, что совсем уж ни в какие ворота, рома, плавание немного затянулось... Дисциплина на корабле начинает стремительно падать, и даже хорошо поставленный бендеровский голос ("Что? Бунт на корабле?!") не спасет вас и верных офицеров от принудительного снятия с якоря жизни (надо же что-то есть). Кроме того, команда с высоким почтением относится к грабежам и последующему справедливому дележу сокровищ. А иначе... как известно, мы народ горячий.

Нельсон и Кутузов: разговор с глазу на глаз (с)

Постепенно слава о вашей кровожадности достигнет побережья и проникнет даже в самые невозмутимые уши, что, кстати, чревато – какой-нибудь порт, где вы надеялись подзапастись продуктами, закроется перед вашим носом. А что от этого может произойти – см. выше. На зато представьте, как вы будете грабить, убивать, наси... в смысле, получать выкупы с заложни(иц)ков. Чем выше ваш авторитет, тем страшнее с вами встречаться. Небольшие суда проявляют даже инициативу по выкидыванию белых флагов, а когда вы подрастете и соберете небольшой флот (до 12 судов как максимум), можно будет пощупать и испанские галеоны, набитые золотом, как голова Винни-Пуха - опилками.

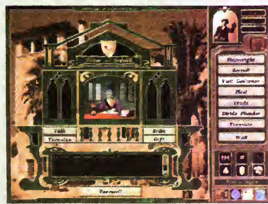
С портовыми городами можно будет взаимодействовать не только путем яростных атак, но и некоторого рода дипломатии. Губернаторы, как и все люди, грешны, и пословица "не подмажешь – не поедешь" знакома им с детства. Кроме того, они, как и все люди, смертны, и если деньги не способствуют достижению консенсуса, можно взять шотган... то есть мушкет и попробовать смягчить сердце непреклонного сатрапа. Если губернатор воспримет это чересчур неадекватно – вы можете оказаться в тюрьме. Поэтому в городе долго делать нечего. Обновив (если требуется) экипаж и, пополнив его моряками, канонирами и офицерами, трюмы – провиантом, а отремонтированные борта – мощными пушками, выступайте в плавание, все настойчивей зовет романтика перерезанных глоток и блестящего золота. Отыскав корабль, экипаж которого, как вам кажется, давно хочет отдать вам деньги, но стесняется, вы инициируете сражение. Последнее будет серьезным, "настоящим морским боем" – потенциального донора надо будет догнать, окружить и дать по нему результативный залп бортовыми орудиями. Искусно маневрируя (скорость игры будет настраиваема), вы сможете отправить на дно даже превосходящие силы противника. Насчет столь милого сердцу абордажа известно, что его результат будет вычисляться автоматически – никакой тактики, только мораль, опыт и численность вашей команды против аналогичных параметров вражеской. Зато рвущиеся из узды схематичности real-time стратегические таланты можно будет в полной мере реализовать при атаке портовых городов. Если сильно досаждают пушки береговой охраны – посылайте отряд свирепых корсаров на штурм крепости, и пусть земля впитает упрямую кровь отчаянно сопротивляющегося гарнизона.

Полундра, понимаешь...

Мир Cutthroats будет бессовестно велик, просто огромен. Шесть миллионов миль (вероятно, квадратных) воды и суши и семьдесят пять (75) прибрежных городов ждут своего покорителя, около сотни управляемых AI кораблей – своего айсберга. Мир Cutthroats окажется до гнусности жизнеподобен – исторические события будут происходить там и сям, у вас на глазах и во время вашего отсутствия. Город, на который три дня назад был совершен набег, и вид приобретет соответствующий. Сложно представить бесконечное разнообразие вариантов геймплея и потенциал replayability – это средство, как надеются авторы, скомпенсирует тотальное отсутствие multiplayer'а. Последний ушел не в отпуск, но насовсем – никакие дополнительные патчи не помогут. О причинах ссоры Rob Balloch (не Davies, а его тезка, по должности project assistant) резонно заметил, что ему будет интересно послушать человека, который подскажет, как синхронизировать нескольких игроков в игре со столь широким пространственным и временным потенциалом. Cutthroats изначально были ориентированы на single, который, кстати, способен изъять из жизни увлекающихся товарищей до трех месяцев чистого времени (!).

Графика игры снисходительно отнесется к аппаратным (что обычно эквивалентно финансовым) возможностям игрока, ибо не блещет дикими спецэффектами и ужасающим количеством полигонов в кадре. Как ясно следует из анализа скриншотов, графика – это не то, на что уповают тезки Робы и их приятели (как, кстати, было и в случае с "Гангстерами"). А вдруг щадящие (P166, 32 Mb минимум) системные требования станут одним из кирпичиков успеха? Такие случаи науке известны.

Подкрепить этот факт аргументом мы сможем в 1625 году, который начнется осенью 1999-го.

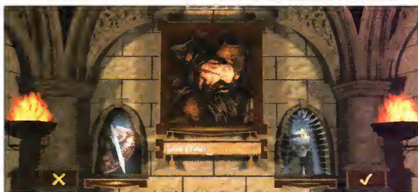


Родион Романович

Disciples
Sacred Lands

Жанр	Походовая стратегия
Издатель	Strategy First
Разработчик	Micromeq
Дата выхода	Сентябрь 1999 года Windows 95, 98

Человек, видите ли, является игрушкой в руках богов, и это не ново. Но больший ужас состоит в том, что боги (Боги!), возможно, даже не в курсе, что их судьба, в свою очередь, зависит от человека. Каким образом? Кто знает... Если даже боги попали в зависимость от человечества волей умов из Strategy First... Впрочем, человечество, к счастью, не наше, а фэнтезийное, из новой игры "по мотивам" всего вместе и ничего в отдельности, именуемой Disciples: Sacred Lands.





Отрубите им головы!

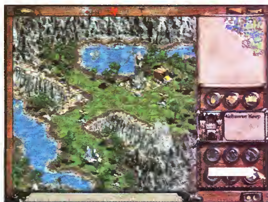
Игрок, как это заведено в fantasy-стратегиях, является властелином одного из n-ного (пока) количества королевств, каждое из которых имеет свои слабости и преимущества, героев, магию и бойцов. И вот он, в худших традициях HoMM и Warlords, поведет свои войска через серию объединенных в сагу миссий к победе, чтобы, понимаешь, предопределить судьбу своих подданных. Телом находясь в Столице, игрок будет руководить своими героями, исследуя неведомые, порой враждебные земли, где попадаются города, руины (некогда бывшие городами), рынки (почему-то отделившиеся от городов), а также мифические чудовища и искатели чего-нибудь на свою голову из соседних королевств. В процессе исследования он (то есть мы) может производить раскопки в руинах, скрывающих в недрах, скажем, мощные артефакты, источники силы, свитки с заклинаниями или посохи. Эти полезные предметы нередко бывают охраняемы отрядами людей и нелюдей, как-то: Вампирами, Оборотнями или Орками. Другие признаки цивилизации, что попадаются порой на пути, представлены теми же рынками или тренировочными структурами, за отдельную плату предоставляющими соответствующие услуги. А если вдруг городу или иной Столице случится быть расположенными на линии исследований, то вы можете атаковать их. В случае успешного захвата этих населенных пунктов ваше влияние расширится и возрастет пропорционально территории, на которую распространяется власть указанных областных центров мироздания.

Большое число золотоносных шахт и магических кристаллов, принадлежащих игроку, также будет способствовать упрочению авторитета. Однако дабы в полной мере воспользоваться ресурсами шахт, прежде всего, придется произвести вышеуказанные манипуляции с близлежащим городом. Альтернативным путем установления контроля над источниками ресурсов является использование специальных способностей некоторых героев, например, Архангелов. После активации такой способности определенная площадь земли вокруг трансформируется, результат чего указывает на ее принадлежность определенной расе (мы в восторге, в восторге от такой постановки вопроса! и постановки ответа тоже!).

Каждый из героев, поступивших на службу игроку, характеризуется







собственными способностями и возможностями, иногда уникальными. Так, уникальность Arch-Mage'а состоит в использовании им скроллов и спеллов, а Ranger'а – в умении атаковать издалека и быстро перемещаться. Также каждый лидер имеет определенный показатель leardership, определяющий число предводительствуемых солдат (до чего же это невероятно!).

В отличие от HoMM (вот это да!), сражения Disciples гораздо менее масштабны и кровопролитны. Каждый герой ведет в бой не более пяти солдат, а все тактические хитрости и маневры ограничены предшествующей расстановкой войск (пардон, бойцов) в два ряда – молотобойцы впереди, стрелки сзади. Получается, схема тактики в игре ближе к Warlords, чем к HoMM. И этот отрыв (даже прорыв, прорыв!) от одной классики и равнение на другую красноречиво свидетельствует в пользу наличия неукротимого творческого гения в головах разработчиков (отличных, прекрасных разработчиков! никем, никем не превзойденных!).

После битвы оставшаяся в живых сторона незамедлительно испытывает на себе преимущества победы. Бойцы растут прямо на глазах и открывают для себя новые возможности, зависящие от типа, рода и свойства возведенных в Столице зданий, помещений и структур. Что же касается лидеров, то их совершенствование происходит путем выбора (трудного, мучительного выбора!) произвольной способности из предоставляемого списка. Пункты в этом списке варьируются от простого (примитивного!) прироста leadership до использования сильных артефактов, источников силы и даже увеличения сумм очков опыта, получаемого в боях (не может быть! в это трудно поверить!).

Магия в игре чем-то напоминает Master of Magic; будут присутствовать четыре типа магической силы. Каждая из них характеризуется фиксированный таблицей спеллов, которые пойдут в дело сразу по окончании соответствующих исследований. Однажды получив спелл в свое распоряжение, игрок сможет кастовать его на любой точке видимой территории. Цена заклинания зависит от его типа и силы, и некоторые особо изощренные магические фокусы могут потребовать использования комбинации нескольких типов маны (это просто божественно! наши мечты сбываются! сокровенные! невысказанные! непроизносимые!).

Как и в HoMM, кампания за каждое королевство разбита на миссии. Каждая миссия – это новая карта для исследования и покорения. Disciples обещает, что позволит игроку переносить лидеров из миссии в миссию; кроме того, транспортировке поддаются любимые артефакты, посохи, свитки и тома, используемые данным лидером (мы рыдаем! от счастья! от неземного, небесного счастья!). И дипломатическая модель, упущенная создателями HoMM (позорно, предательски упущенная!) в Disciples даст себя знать и развернется в полную силу. Multiplayer, skirmish и даже редактор сценариев будут предложены игроку совершенно бесплатно, в комплекте с файлами игры (ах, добрые, великодушные авторы! доброта их погубит!).

А теперь позвольте два слова серьезно. Я не стал бы подсовывать младенцу в колыбель удава, если бы не скрины. Графика и дизайн такого рода были популярны как раз во времена Warlords. Сейчас они – очевидный анахронизм; да плюс прогнозируемое (не только мной) отсутствие в игре чего-либо, способного заинтересовать, настроило меня на ироничный лад. Я буду крайне удивлен, если ошибаюсь.



Родион Романович

Delta Force 2

Жанр	Combat Simulation
Издатель	Novalogic
Разработчик	Novalogic
Дата выхода	Осень 1999 года
	Windows 95, 98

Последним всплеском волны, поднятой некогда метеоритом Spec Ops, была Hidden&Dangerous. Она, видимо, и окажется в арьергарде небольшого, но зело могучего первого эшелона игр, умещающихся в рамки определения "симуляторы боя". В самом скором времени грядет второй эшелон; шествие откроет Delta Force 2 – равная среди лучших и единственная, кто в целях создания реалистичного мира решилась продать душу вокселям. Душа, как известно, обратно не выкупается. Готовьтесь встречать воксели снова.



Воксели снова

Они будут называться Voxel Space 32 (продвинутая модификация VS 3), и вид их несколько преобразуется в соответствии с поддерживаемой битностью цвета. Ранее, как вы, вероятно, помните, воксели были вполне хороши для прорисовки машин, людей и даже деревьев, но ландшафт – ландшафт на горизонте неумолимо выстраивался в веселые "лесенки", смачно поплевывая на разрешение 800x600. Теперь, обещают, все будет не так, или, по крайней мере, не так заметно; ландшафт станет "мягче" и заметно реалистичней. Последнее проявится, например, в том, что в определенных местах будет произрастать трава, достаточно высокая, дабы игрок мог скрыться в ней от врага. Впрочем, врагу разработчики тоже скажут про высокую траву, так что вам не помешает косилка в виде, допустим, гранат.

Второе из числа улучшений – на оперативный простор Voxel Space выходят полигоны. Они пойдут на постройку зданий и... деревьев. Соответственно, 3D-ускорители снова приняты на работу. Кстати, авторы настойчиво рекомендуют не какой-нибудь там Voodoo2, а ее, 32-битную Riva'у TNT 2, ибо "игре нужна поддержка 32-битного цвета и скорость передачи данных, обеспечиваемая шиной AGP". Те же несчастные, кто смеет содержать в компьютере маломощную вторую "Вуду" (вроде меня), окажутся за бортом – графика Delta Force 2 не явит их глазу сколь-нибудь выдающихся изменений по сравнению с первой частью игры.

Физтех

Еще более беспардонно разработчики обращаются с физикой. Она, надо сказать, того заслуживает – непробиваемые и неуничтожаемые, словно кольцо Всевластья, палатки из DF1 до сих пор мучат в кошмарных снах Константина Подстрешного и всю ту половину редакции, которая это скрывает. Вскоре души бедных моих соратников обретут покой (гм... в переносном смысле) – каждая пуля в игре будет иметь реальные физические характеристики. Если сказано, что 9-миллиметровые болванки из MP4 способны пробить брезент, значит, они его пробьют; если винтовке Barrets's .50 деревянная стена не помеха, следовательно, стоящему за ней парню не повезет. Гранаты наконец-то будут действовать на палатку по-человечески, то есть – палатки перестают быть совершенными укрытиями.

Еще физика, как это ни "печально", коснется собственной персоны игрока. Damage, полученный при падении с крыши, может стать причиной досрочного завершения миссии; прыгать на врага на крыльях ночи со стометровых обрывов также не рекомендуется (хотя, по-моему, это было весьма рискованно и в первой части). Кстати, вы не считаете, что, прежде чем совершать затяжной прыжок с крыши, на нее надо залезть? Это вполне логично. Значит, так: на крыши можно будет залазить посредством лестниц, да и не только на крыши; в игру введено понятие "карабкаться", что говорит о многом. Вспоминаются мне сторожевые вышки из DF1...

Погода, во-первых, появится, в-последних, приобретет решающее значение для геймплея. Даже владельцы акселераторов второго поколения не будут обойдены снегом, дождем, туманом и ветром. Первые три служат не только для мебели – радиус видимости, очевидно, будет находиться под их непосредственным контролем. Непрерывное же перемещение воздушных масс заставит снайперов пересматривать закономерности дистанционных убийств. Пулю, пущенную, казалось бы, точно в лоб, безжалостно снесет сильный ветер, а враг будет предупрежден и значит, так сказать, forearmed.

Военная кафедра

Наличие физики оправдывается преимущественно наличием оружия. Арсенал первой части сохранится почти в неприкосновенности, второй – взойдет на новые высоты. Под-





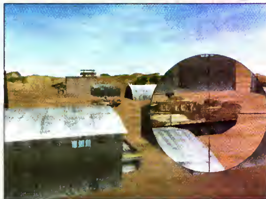
держка оказана со стороны марок Heckler&Koch, предоставивших подводный пистолет P11, питающийся и кормящий дротиками; M4 – карабин и шотган без одного флакона, а также подствольный гранатомет; какой-то загадочной "Russian" фирмы, делающей подводные ружья. На парад также прибудут гранаты с устанавливаемым на время взрывателем, лазерный прицел и трассирующие пули, по следу которых враг сможет отлично вычислить ваше расположение. Акваланг, именуемый LAR V, даст возможность использовать по назначению подводное оружие; соответствующие миссии подразумеваются. Камера пригодится для отслеживания поползновений противника, кевларовый бронежилет продлит жизнь в случае, если вы не успели как следует кого-то отследить. Все это замечательно, но лично я надеюсь на сознательность Novalogic по части баланса; в первой DF его, в сущности, не было.

К овладению предметами арсенала применена забавная для Delta Force система – на некоторых этапах появятся нычки с оружием. Если вы успешно нашли один из них, то получите возможность сменить пушку прямо по ходу миссии. Особую ценность такого подхода разработчики видят в области multiplayer'а, где вообще будет присутствовать некая "armory", позволяющая получить новую пушку в середине матча. Multiplayer, кстати, совершенствуется всеми возможными способами; главный из них если не по значению, то по разрекламированности суть внедрение голосовой поддержки. По идее, крайне полезная штука в условиях боевых действий на уровне взвода; если обойдется без корявой реализации, можно будет поддерживать своих и деморализовывать противника многоэтажностью лексики.

Что касается сингла, то он будет происходить в течение примерно сорока миссий, слегка связанных нитями сюжета. Нити затянут игрока в Северную и Южную Африки, Средний Восток (где это, интересно?) и на территорию бывшего Союза, созданного волей народов (что-то в Novalogic никак не успокоятся по поводу Нерушимого; может, эмигранты-диссиденты покоя не дают?). Новые миссии завяжутся вокруг гораздо более интересных вещей, нежели старые: заложники, Антарктика и урановые шахты. Процессу будут мешать патрульные катера-поезда-вертолеты, а помогать... гм... интересная штука.

Все к лучшему

Что-то подвигло создателей отказаться от принципа "с голой пяткой на шашку, с шашкой – на танк". Под этим фольклорным выражением я подразумеваю отсутствие тактического командования в DF1. В DF2 отсутствие сменится на противоположность; впрочем, погодите роптать, о поклонники action без strategy. Как признаются сами авторы, их система тактического командования далека от R6, причем далека в сторону упрощения. Нельзя сказать, что это плохо, сами знаете – Novalogic'у Novalogic'овское... То бишь, предварительное планирование остается на совести Red Storm, тогда как здесь элементы тактики будут реализованы в виде лишь т.н. "Commander's Screen", который позволит мудро руководить своими приспешниками непосредственно на поле боя. Они будут подчиняться командам типа "move" и "don't move", а также ориентироваться на указанные вами waypoint'ы. Таким образом, послюнявив в чистом поле палец и подняв его на ветер, вы сможете стремительно придумать хотя бы



примитивный план действий. Это к лучшему, помнится, в оригинальном DF ребята из группы поддержки очень уж увлекались надписями вроде "alpha-beta-charlie down", что никак не способствовало укреплению душевного равновесия в игроке.

Другое послабление со стороны суровых разработчиков заключается в появлении save'ов. Проницательности авторов нет предела – они, возможно, сами догадались, что save народу нужен. А то заходишь, бывало, на посадочную полосу в конце миссии, а тут последний-недобитый-потому-что-незамеченный хладнокровно прицеливается и того... миссию заново. Количество извилин в мозгах объектов добивания возрастает постоянно, даже сейчас, когда вы читаете этот журнал. Вероятно, к релизу они все оставят в дураках Альберта Эйнштейна и его приятеля Бонда... Джеймса Бонда. Надо срочно учиться играть на скрипке и ночевать в пепельнице – вдруг это поможет?



Олег Полянский

Kozaar

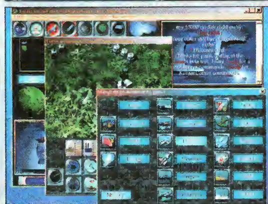
Жанр	Strategy
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Kozaar Developments
Дата выхода	Не объявлена Windows 95, 98

Те же, кто считает его ограниченным, допускают, что где-нибудь в отдалении коридоры, и лестницы, и шестигранники могут по неизвестной причине кончиться, - такое предположение абсурдно.

Борхес

Космос, как неотвратимо следует из эпиграфа, бесконечен. Его границы сколь-нибудь зримо обозначены лишь в мире "глобальных космических". Вещь с диким названием Kozaar несет в себе все признаки клонов MoO, но, тем не менее, пытаться точно определить ее жанр - занятие неблагодарное. В одном из сетевых текстов автор предположил в ней черты turn-based, sim'а и RTS, скорее всего, о чем-то забыв. Ничтоже сумняшеся, мы можем приписать ко всему этому "online". Only.







В космос через Сеть

Ваша игра (как и любого другого) берет старт с планеты, именуемой популярным в последнее время словом Homeworld. Последний является центром социальной активности в галактике и коммерции как одного из ее проявлений. Подняв успешным бизнесом свой статус, можно, поглядывая вечерами на звезды, задуматься о том, как им плохо без рачительного хозяина. Снарядив исследовательский корабль, вы спешите звездам на помощь. В этом случае первоочередной задачей становится отыскание планетных систем, включающих богатые минералами планеты, желательно, не занятые конкурентами. Минералы большей частью вписываются в периодическую систему - хорошей находкой будет серебро, золото и не предвиденный Менделеевым элемент kozaar, наиболее ценный ресурс в игре. Впрочем, рыночная стоимость/покупательная способность указанных ресурсов/денежных единиц будет широко варьироваться в зависимости от соотношения "спрос/предложение" на главном базаре Homeworld. Прямо перед вами другой игрок может сбросить на рынок крупную партию золота, - и цены на него упадут. Соблюдение основных законов экономики в игре поставит вас перед необходимостью стать хорошим специалистом в этой области.

Покорением космических пространств можно заниматься в одиночестве, и тогда пираты будут очень рады встрече с вами. Заключив же союз с верными людьми и общими усилиями собрав небольшую армаду, вы обретете некоторую уверенность в успешном исходе мероприятия. Кстати, никто не запретит вам самим податься в пираты... если вас прельщает участь изгоя общества и полное от него отрешение.

Накопив n-ное количество ресурсов, можно вложить деньги в покупку новых кораблей, сделать инвестиции в науку и производство или стать работодателем для разведчиков космоса, - и тогда найденные ими свободные планеты не избегнут вашей опеки. В колониях можно будет развить добывающую промышленность или (и) любую другую из доступных индустрий. Солидное число подвластных вам планет аргументирует дальнейшую экспансию. Только не забывайте устанавливать системы орбитальной защиты, а не то... обидно против своего желания подарить продвинутую планету какому-нибудь хитрецу.

На сайте Kozaar вы сможете получать обширную информацию о внутриигровых событиях: изменении политической ситуации в галактике, важных научных открытиях на принадлежащих вам планетах и тому подобное.

Также особого внимания заслуживает еще два аспекта игры - система ходов и score'инга. Первая несколько отклоняется от канонов традиционного turn-based: на каждый ход игроку выделяется определенное время и некоторое количество т.н. "сегментов". Любое действие (допустим, запуск корабля или открытие шахты) обойдется вам в определенное число "сегментов". По прошествии времени, отпущенного на ход, сумма "сегментов" обновляется. Что касается системы очков, то она проста: очки, насколько я понял, дают определенные преимущества в игре, но вычисляются не по абсолютному значению, а путем сравнения с очками других игроков. Как все это будет работать, для меня тайна; очевидна лишь способность такого подхода к делу жестоко подстегивать конкуренцию; посмотрим.

Чтобы успешно бороться с геймплеем в столь масштабной игре, необходим предупредительный интерфейс. Как обещают, он не будет обделен этим полезным качеством - система окон (не "Окон", очевидно) позволит непринужденно шарить по всей доступной области галактики и корректировать деятельность на подотчетных планетах. Чат в реальном времени будет способствовать скорейшему заключению военных союзов и торговых сделок; позаботьтесь лишь о том, чтобы вас не подслушали враги народа; по слухам, даже хорошо законспирированный чат может быть взломан пиратами или шпионами.

О внешнем виде игры говорят лишь скрины, пресс-релизы умалчивают. Скрины вызывают уважение, незримое присутствие MoO и компании чувствуется даже в них. Если это чувство себя оправдает, пусть даже online, интерес к игре можно гарантировать.

Force 21

Антон Анатольевич

Жанр	3D Wargame
Издатель	Red Storm Entertainment
Разработчик	Red Storm Entertainment
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D уск.
Multiplayer	TCP/IP

Трехмерный воргейм - редкая, можно сказать, краснокнижная птица в наших суровых краях. С радостью сообщаю, что птица размножается: дитя ее зовется Force 21. Имя смотрителя заповедника, давно подозреваемого в большой любви к России, - Red Storm Entertainment.

Гхм... Сюжет. В частности

Игрушка вполне может претендовать на звание победителя в номинации Самый Гениальвый Сюжет Последнего Времени. На дворе 2015 год, Китай вторгается на территорию бывшего Союза (Мао на них нет!) с целью получить доступ к богатым природным ресурсам, в частности, к нефтяным скважинам Казахстана. Не в силах справиться с агрессией самостоятельно, мы зовем на помощь... янки (слабые мы!), которые, порадовавшись возможности повоевать, выделяют нам войска под общим кодовым названием "Force 21". Мир опять на грани катастрофы, и только ваши усилия по прекращению военной и демографической активности китайцев могут отодвинуть апокалипсис.

Игроку предлагается две кампании - за тот самый Force 21 и за Китай. В сумме это целых 30 миссий, так что скучать точно не придется. Выбирая Защитников Отечества (то бишь, американцев), попадаем в брифинг к первой миссии. Труд объяснить вам, что нужно делать, берут на себя аж три человека; нужно отдать им должное – они блестяще справляются с порученным участком работы.

Внутри миссии игрок управляет несколькими соединениями боевой техники (до 16 штук), каждому из которых можно назначить до пяти машин. Управлять одновременно столь обширным контингентом сложно, поэтому, пока вы будете следить за одним из соединений, командование остальными возьмут на себя командиры, назначаемые перед миссией. Эти высокие чины - практически "реальные" личности с полным набором привычных характеристик. Один может не обладать обширным боевым опытом, но демонстрировать великолепную обучаемость, другой всем хорош, но не пользуется особой популярностью у солдат, и так далее. Каждый из командиров характеризуется четырьмя параметрами - специализацией (armor или recon) и способностью к атаке, передвижению и обнаружению противника. Они могут быть убиты в бою (если соединение, которым они командуют, будет полностью уничтожено), и вам придется заменить их другими. Когда генералиссимусы совсем кончатся, на их место станут резервисты - безликие товарищи с усредненными характеристиками.

Цели миссий достаточно разнообразны; но соль их не в разнообразии, а в специфике! Как вам понравится защищать космодром Байконур от нападения китайских войск? Это интересно даже в свете существующих отношениях с одним известным государством, некогда открестившегося от звания "республики". Учитывая высокий уровень графического исполнения игры, можно гарантировать истинное удовольствие от зрелища колонны ваших тяжелых танков, выносящих под прикрытием вертолетов артиллерийскую точку на холме возле космодрома.

При игре за американцев вы будете управлять в основном российской военной техникой, что несколько парадоксально, но будит патриотические чувства. Которые, в свою очередь, способствуют появлению бережного отношения к технике - разбрасываться родными Ми-24 и Т-90 как-то не хочется.

Защитим Байконур

Покончив с приготовлениями, выходим на дело. Вращаемая камера предоставляет неплохие возможности для всесторонней оценки графики. Последняя находится на уровне крепких мировых стандартов. Она не блещет какими-нибудь особыми наворотами, но со своей задачей справляется безукоризненно. В игре более 40 видов техники, и каждый прорисован вплоть до мельчайших деталей - это действительно впечатляет. Налюбовавшись великолепным видом БМП, обращаем внимание на весьма правдоподобный, но несколько безжизненный ландшафт с торчащими кое-где плоскими деревьями. Следы от ракет, темные пятна на бортах поврежденных юнитов, вполне приличный огонь, уже упоминавшиеся модели техники, остовы сгоревших танков и обломки, усеивающие землю после особенно удачного залпа вкупе с неплохим звуковым сопровождением создают соответствующее настроение. Зрелище танков, растянутых в линию и переваливающих через холм, стреляя одновременно по одинокому вражескому юниту убеждает в том, что 3D в wargame'ах - не так уж и плохо.



Оторвавшись от созерцания окрестностей, вспоминаем про цели миссии и пытаемся сдвинуться с места. После пары минут бессистемных кликов приходит просветление, и ваши танки устремляются в бой. Приказы отдаются целому соединению, и нет нужды уделять внимание каждому юниту. Несколько видов боевых порядков (линия, колонна, клин и его инвертированный вариант) переключаются одним нажатием кнопки.

Недостатки тоже скрываются в игре, но их положение далеко не блестящее. Например, головной танк может несколько раз повернуться на месте и сначала поехать не в ту сторону после приказа следовать туда-то. Дело осложняется тем, что четыре танка сопровождения будут крутиться вместе с ним, пытаясь построится заданным порядком, что может внести потрясающий беспорядок в ваши позиции.

В целом же, игра оставляет исключительно добрые чувства. Отличная, "мягкая", графика, снисходительный интерфейс, общая оригинальность гарантируют достаточно широкую аудиторию и долгую жизнь этому проекту.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Braveheart

Мэл Гибсон из Америки
для "Навигатора"

Жанр	Strategy
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Red Lemon Studios
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	LAN, Internet

Игра появилась в редакции неожиданно. Никто ее особо не ждал. Никто не лез трясущимися руками в приходящие заграничные посылки и не вставал в очередь к релизам Eidos. И лишь недремлющее око высшего начальства бдительно следило за появляющимися в редакции коробками.

"Ты фильм смотрел?" - как-то раз осведомилось высшее. "Нет" – не оправдал ожиданий я. "Тогда игру не получишь!" – последовала резолюция. "Как?! Почему?!! Неужели нет никакого способа?! Я в кино схожу! Дайте мне кассету!!" – я, встав на колени К. Подстрешного, попытался подать обжалование. "Кассеты на рынке!" - примеривая килт, коротко отрезали сверху. Потом добавили: "Впрочем, постой". После упорных поисков, подстегиваемых нетерпеливым ожиданием присутствующих, из редакторского шкафа на свет была извлечена кассета (лицензионная). И началась сказка.



Английский замок...



... и его стены

2-я серия

Которая длится до сих пор, перейдя с 29-дюймового экрана телевизора Philips на мой скромный ViewSonic о 15 дюймах. Ощущение фильм дает мощнейшее; игра, признаю, в этом отношении его достойна, только ощущение здесь несколько иного рода. Масштабы происходящего пробуждают воспоминания о бескрайнем просторе действия эпохи Civilization, но в то же время видна тяжелая рука современных RTS.

Готового сюжета, в сущности, нет. Есть подоплека – фильм, излагать которую здесь не имеет смысла. Есть история перед игрой, которой мы вкратце коснемся. Есть история, формируемая вами в процессе игры, которая в общих чертах всегда одна и та же, но в частностях – может различаться вплоть до противоположностей. Есть финал – консолидация под знаменами, победа и полная freedom. Внутри всего этого тянется gameplay, местами старательно нейтрализующий подоплеку, историю и финал.

Геймплей начинается с предложения заняться его настройкой, смысл которой состоит преимущественно в получении преимуществ и наложении различных ограничений. Например, можно урвать себе побольше стартовых ресурсов и территорий, запретить налеты на караваны, внести упрощения в торговлю или вообще повесить все тяготы менеджмента на шею компьютера. Только – к чему заранее обрезать куски с и без того не поражающего упитанностью тела геймплея и безжалостно добивать "глобальность"? Вопрос, лишенный вразумительного ответа. Далее – уровень сложности и выбор клана, именем которого... и курсор сам полэет к надписи "Wallace". Связывание судьбы с тем или иным кланом – занятие ответственное, но далеко не определяющее. Даже, пожалуй, совсем не определяющее. И, быть может, не такое уж и ответственное. Кому-то даже может показаться не вполне осмысленным, поскольку потрепанным слоганом "почувствуйте разницу!" авторы явно пренебрегли. Но все это потом, потом, а пока – клан Wallace, и два предводителя его, Seoras и William. У каждого – по девять параметров (четыре поддаются customize'у), значение которых в жизни мы еще рассмотрим.

История о дипломатии

Сначала ясно только ощущение собственной непонятливости, переходящей в идиотизм, - экран отображает масштабируемую карту Шотландии, всю темную, и порядка двадцати иконок по краям, изображение на которых и выползающие комментарии дают лишь гипотетическое представление об их функциях. Получасовое щелканье по иконкам и вид сменяющихся картинок не добавляют смысла процессу. Напрашиваются два вывода: а) интерфейс несколько старомоден в плане дизайна (факт, подкрепленный мнением коллег), но духу старается соответствовать; б) интерфейс имеет ряд недостатков, которые можно простить, но не стоит (факт, выявляемый по ходу игры); в) решение пропустить tutorial оказалось ошибочным. Ошибка исправлена, и все ранее смутное понемногу проясняется в сознании.

Как мы уже договорились, стабильного сюжета в игре нет. Есть следующие факты (реальные исторические): свободолюбивый шотландец Уильям Уоллес что-то мутит против английского владычества у себя на родине. Изначально масштабы бунта невелики, просто страна слегка колобродит, Уильям принимает участие. В 1297 году в отместку за непокорность по приказу английского шерифа убивают его жену; это они зря. С этого момента жизнь Уоллеса превращается в легенду, через семь лет оборвавшуюся, но ставшую преданием о свободе и ее символом для последующих поколений шотландцев на семь веков, вплоть до наших дней. "Живым" доказательством последнего служат памятники Уоллесу, самый знаменитый из которых находится в Стирлинге и называется National Wallace Monument.

В игре нас преследует великая цель: объединить разрозненные кланы и вышибить дух из господства Англии над нашей родиной. В прилагающемся мануале упоминается также English Campaign, целью которой является успешное вторжение в Лондон. До Лондона пока что далеко, поэтому подтвердить лично не берусь, но думаю, мануалу можно верить (хоть он и не ставит историю ни в грош). Процесс, и это главное, не уложен в прокрустово ложе миссий – кампания проходится в совершенно произвольном порядке и произвольным способом. Впрочем, по совести говоря, способов всего два: дипломатический и военный. Что касается первого, то он, на мой взгляд, недостижимо труден и ненадежен. Дипломатия, как она сама признала в пыточной, имеет больше теоретическое значение, нежели прикладное: вот, мол, дипломатия, посмотрите на нее. Хороша? Скорее страннА. Инициатива, как правило, исходит от игрока, дождаться

вразумительных предложений от AI кланов мне не случалось, все больше “поделись информацией” или “давай дружить”. Вы, кроме этого, можете, к примеру, выступить с предложением дружить в составе альянса, с просьбой о военной поддержке или денежном займе. Обычно у кланов не находится свободных войск, казна, по их чистосердечным признаниям, пуста, а особой выгоды от альянса они не видят. Зато от посылаемых вами подарков предпочитают не отказываться, что порой способствует появлению склонности к союзничеству. Однако альянсы не слишком надежны: что-то им не понравилось и – извините. За такую пакость можно сразу же объявить войну, но проще свершить отмщение без всяких благородных сантиментов, молча двинув войска к поселению “врага”. Короче, за время общения с игрой реальную пользу я извлек лишь из шпионажа. Сидящий в чужом городе шпион информирует – самое главное – о числе и численности охраняющих его армий и их предводителях (или отсутствии таковых). Сведения эти имеют определенный вес в планировании военной кампании, но и они далеко не критичны.

А к необходимости начинать последнюю вы неизбежно придете, усвоив простой принцип: если не завоевать остальных, то завоюют тебя. Поэтому формируем войско(а), ставим лидера и – вперед, за свободу Шотландии от англичан, но против шотландцев.

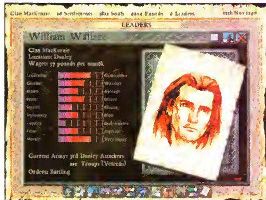
Об экономике

Начинать войну надо... с собственного города (деревни etc). Там живут необученные военному ремеслу крестьяне, которых надо вооружить. Альтернатив последнее действие предоставляет порядочно: начало экипировке положат дубины, копья и кинжалы, чуть позже появится топоры и луки, щиты и длинные копья, потом – но очень нескоро – доспехи различной степени тяжести, двуручные мечи, аналогичные топоры и (вот это да!) осадные башни. Все эти замечательные изделия происходят не из воздуха, и даже не из золота с лесом путем божественного вмешательства, нет, на то есть специальные люди оружейники, день и ночь не вылезающие из кузниц (гипербола). Оружейники набираются из общего числа поселенцев, равно как и каменщики, и строители, и портные, и лесники, и фермеры, и, держитесь-за-стул, ювелиры. Деятельность смердов/холопов (насчет классовой принадлежности ювелиров не уверен) можно нормировать, жертвуя товарищей нуждам той или иной отрасли и указывая, какой продукции следует отдать предпочтение. Обучение не требуется; лентяи, не нашедшие себя в производстве, стригутся наголо и забираются рекрутами в армию. Их, собственно, и требуется превращать в ветеранов повстанческого движения. Прогресс достигается либо непрестанными тренировками в городе, либо краткосрочным воспитанием на поле битвы. В последнем случае болванам необходим предводитель, без которого они не могут даже напасть на другой клан. Лидеры в Braveheart играют, в сущности, роль героев из HoMM, разве что спеллы они любят значительно меньше, чем деньги, и драться предпочитают не магией, а мечом. Характеристики и настроение лидера ощутимо сказываются на поведении всей армии в бою и в мирное время. Низкая leadership или смерть воеводы в бою могут привести к небольшому волнению в рядах и отказу сражаться. А кроме того, какой-нибудь мерзавец вроде Роберта Брюса (этот юноша, как и в фильме, постоянно пребывает в колебательном движении) способен вдруг засомневаться в правильности вашей политики и дезертировать – и прости прощай с таким трудом снаряженная армия.

Разберемся со строителями. Этот вид пролетариев поможет вам с расширением и укреплением города и границ, при наличии стройматериала, естественно; последний является продуктом взаимодействия quarrier'ов и каменистого ландшафта, forester'ов и леса. Поселение можно украсить бараками, а можно и тюрьмой, в казематы которой будут порой попадать лидеры поверженных вами армий. Этих типов можно пытать, уговаривать перейти на вашу сторону или просто прирезать (можно и освободить, но это вряд ли). Кроме тюрьмы и бараков, территорию провинции дозволяется снабдить башнями и поставить там гарнизон – для пущего дозора. Еще в списке построек есть три типа замков и – апофеоз архитектурных стремлений – крепость.

Города также являются центрами торговых отношений. Отношения реализуются через караваны, отправляемые в соседние поселения в целях продажи или покупки товаров. Купить и продать можно практически все и почти везде, так что тратить на это личное время следует только в случае крайней необходимости - это как раз тот случай, где жизненно важна кнопка “Auto”. К слову, поручить компьютеру можно и управление людскими ресурсами, определив лишь направление развития: бросить ли все силы на помощь фронту, рынку либо (гм...) приросту населения. Завоевав пару десятков городов, естественным образом уделяешь меньше внимания своему хозяйству и больше – чужому (в смысле продолжения завоеваний). Так что... компьютер умный, он справится. А ценность хозяйственного блока для геймплея в связи с этим коварным фактом стремительно падает.

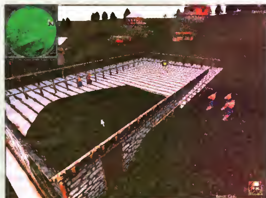
В общем и целом, экономическая система Braveheart напоминает мутировавших не в лучшую сторону Settlers, за вычетом, разве что, графических подробностей. Вы, конечно, можете пристальным взглядом окинуть город, но увидите там лишь “мертвые” здания и нескольких поселенцев, упрямо стоящих на своих местах. Можно покрутить камерой и подергать жителей, не более. Если города в 3D – дань “реализму”, непонятно, почему они так статично реализованы. Если же не дань – на кой они вообще нужны? Впрочем, оканчивайте речь, обвинение, ибо не колхозами славен Braveheart, но боями; давайте предоставим слово адвокату.



■ Позвольте представиться: Уильям Уоллес из клана Уоллесов

О конфликтных ситуациях

Сначала два слова про течение времени в мире игры. Оно (время) в норме никуда не идет, давая вам возможность спокойно заниматься планированием хозяйства, дипломатических отноше-









ний и кампании в целом. Для того, что столкнуть время с мертвой точки, надо пощелкать на текущей дате. Клик – сдвинулись армии, преодолев расстояние однодневного марш-броска, в деревнях (возможно) прибавилось людей, в закромах – оружия&пищи&всего прочего, а в фундамент заложенных построек легло еще несколько кирпичей. Но в данной главе нас больше интересуют армии.

Битва может произойти в двух случаях: если напали вы и если напали на вас. Оба варианта можно сдать на откуп компьютеру, который произведет расчет и скажет, какая сторона выиграла и какой ценой. Но, сдается мне, электронные мозги придают слишком уж большое значение randomize'у: перегрузившись, получаешь совершенно иные результаты той же битвы. И вообще, это неспортивно – полагаться на какие-то там расчеты. Для кого, спрашивается, 3D делали? Для Пушкина?

Вспомните Myth, вообразите, будто его чуть "игрушечный" ландшафт превратился в природный, и холмы в три человеческих роста чудесным образом выросли раз эдак в пять-десять. Воскресите в себе ощущенье невиданного простора, какое бывает, когда смотришь в долину или на море, находясь на высоте метров в двести над его уровнем. Мысленно покрутите камерой, обладающей свободой полета, скажем, орла и его же скоростью. Расширьте границы заэкранного мира примерно до тридцати-сорока секунд, затрачиваемых камерой для путешествия из центра к любому из его краев. Поймите, что это много, это очень большая площадь, здесь можно маневрировать хоть до клетчатой ряби в глазах. Припишите сюда же меняющиеся погодные условия и время суток, снежный ковер, в котором увязают ноги воинов, легкий вечерний сумрак, уменьшающий радиус видимости, солнце и небо, тусклые, порой сияющие, которые ни на что не влияют, кроме эстетических чувств. И – перед вашим взором – ряды юбок, торчащих оттуда мускулистых ног и уверенных рук, сжимающих оружие (головы тоже есть). Они ждут приказаний.

Перед вступлением в бой противник предоставляет вам несколько минут для составления тактического плана и расстановки солдат. Чтобы разбить войско на отряды, а отрядам указать вид построения и расположение, времени вполне хватает. Центр выстраиваем в "линию", фланги – "свиньей" (можно наоборот, можно хоть кружками), сзади ставим резерв и принимаемся ждать. Местонахождение противника, как правило, неизвестно и выясняется опытным путем, когда вражеский клан, размахивая дубинами, возникает в паре сотен метров от нашего войска. Действует он глупо и стандартно – рассеивая бойцов, и не соблюдая построений, бежит навстречу, стараясь охватить наш центр и оба фланга. Мы можем подождать, а можем ринуться в атаку, главное – сделать так, чтобы максимальное число наших бойцов было вовлечено в схватку. Этого не всегда просто добиться – приходится по ходу боя перегруппировываться, делать обходные маневры, вытаскивать бездельников, толкущихся в задних рядах, и направлять их на дело. Впрочем, на самом деле тактика имеет несколько меньшее, чем может показаться, значение; исход, как правило, определяется числом и умением бойцов. Последнее чрезвычайно важно – горцы, достигшие статуса "veteran", ведут себя заметно живее и дисциплинированнее своих "зеленых" собратьев (даже бегают быстрее!), что имеет критическое значение в момент схватки. Собственно, хорошо укомплектованному войску, состоящему из одних ветеранов, да с толковым лидеров во главе, не может противостоять практически никто. Мозги AI-кланов имеют чересчур прямые извилины...

Хорошо, защита, сядьте. А теперь маленький комментарий к предыдущим абзацам главы. Надеюсь, вы проявили достаточную живость воображения... и тем неприятней вам будет услышать вот что: невиданные просторы, горы и долины вместе с погодой и построениями "клином", "линией" и даже "кружком" никому, в сущности, не нужны. Во всяком случае, в этой игре. Нет причин маневрировать, гоняя по всему ландшафту камеру, подобную полету орла, нет смысла в тщательной разработке тактического плана. Скажу даже жестче: едва ли не единственный дельный приказ, который можно отдать во время боя – это "в атаку!". Ну, хорошо, можно разбить войско на три отряда и вручить приказ каждому в отдельности, сути это не меняет. Короче, заберите 3D вместе с ландшафтом, сделанным по прототипу реального с точностью до пятидесяти метров, и отдайте обратно Myth!. В крайнем случае, DK II, хотя он здесь к селу и к городу тем только, что юниты там тоже трехмерные. Я собственно, что хотел сказать: адвоката в тюрьму. Пожизненно.

Понятие "графика" в Braveheart относится, очевидно, именно к трехмерному аспекту игры. Фигуры, конечно, чуть корявы, чуть угловаты, но как иначе обеспечить хоть какую-нибудь производительность для минимальных system requirements (прибавьте к ним второй Voodoo, и полная сатисфакция скоростью у вас в кармане)? Анимация – пусть живет, хотя тот же второй Dungeon Keeper сильно обижает Braveheart по этой части. Зато глюков, багов, просветов, провалов и выпадений – море разливанное. Пробежки сквозь деревья укрепляют организм, это доказано. Ох и нелегкой, видать, ценой дались программерам исключительных размеров и однообразия ландшафты и камера стремительнее полета орла. Возможно, патч согласится исправить положение.

Звук... есть, но его так мало, что даже маленькие колонки, озвучивающие компьютер Alrick'a, съедают его почти без остатка. Страшные, кровавые битвы происходят почти в полном молчании, как будто дерущиеся собрались послушать звон мечей. Эпическая музыка с вкраплением заунывных мотивов волынки подписывает себе смертный приговор, едва только зазвучав.

***

Ну вот, мой маленький друг, и закончилась сказка. По крайней мере, для меня; но не принимайте все вышесказанное чересчур близко к сердцу. Нельзя сказать, что игра *плоха*; вовсе нет, она даже довольно интересна. И люди, работавшие над ней, скорее всего, старались. В меру своих возможностей. Которые, как выяснилось, чуть менее выдающихся, чем утверждали прогнозы. Поэтому то, что рисовало некогда воображение, вдохновленное preview, оказалось в итоге значительно опрятней действительности.

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●

Рейтинг 7.0

Время освоения: от 1 до 3 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Антон Анатольевич

Mayday

Жанр	RTS
Издатель	JoWooD Productions
Разработчик	Boris Games
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200
Multiplayer	TCP/IP

Неисповедимы пути разработчиков. Попытки срубить капусты на слепом копировании популярной некогда концепции больше не приносят успеха, однако поделки а-ля C&C продолжают выходить с завидным постоянством. Знакомьтесь, Mayday, клон в зн-плюс-первом колене.

Мы здесь уже были

Сюжет, как зто обычно и бывает в клонах, присутствует только формально.

На дворе 2051 год. Мир распался на три противоборствующих лагеря: United Continents of America, Asian Federation и Southern Block. Нарастание противоречий, мелкие конфликты, перерастающие в затяжные военные действия, один победитель. Знакомо, правда? Соответственно, игра предлагает более десятка миссий за каждую из сторон. К чести разработчиков, цели миссий достаточно разнообразны и не ограничиваются очисткой заданного района от вражеского присутствия: вам придется звакуировать ученых, защищать базу, захватывать радарные посты и т.д. Но на зтом положительные моменты кончаются и остаются только отрицательные. Отличия между воюющими сторонами минимальны, более того, авторы поленились даже нарисовать уникальных юнитов для каждой группировки. В процессе миссии вам не разрешается строить свою базу, а ведь стратегически правильное расположение зданий и защитных сооружений - одна из основных задач любого клона. Миссия начинается с уже готовыми строениями, и в вашу задачу входит только их оборона, апгрейд и штамповка юнитов. В некоторых случаях отсутствующий завод вам нужно будет захватить, что элементарно делается любым солдатом. Интерфейс позволяет выделять юниты рамкой и назначать группы, но забудьте про продвинутые наборы приказов, например, Старкрафта или TA. Никаких стеков команд. Юнитам нельзя приказать патрулировать или стоять на месте, они умеют только ходить/ездить/летать и атаковать. Сама атака на одинокого вражеского солдата тоже может стать проблемой, т.к. курсор нужно навести очень точно, что в горячке боя получается далеко не сразу. AI предельно туп, отсутствует даже нормальный pathfinding! Прикажите юниту пробраться куда-нибудь в недоступное место, и после пары попыток он самостоятельно отправится в путешествие по всей карте. Два танка, следующие в противоположных направлениях и столкнувшиеся лоб в лоб, не объедут друг друга, а так и останутся стоять, пока одного из них вы не уведете в сторону. Финансовый вопрос решен крайне просто: деньги капают вам в казну из неизвестного источника, и вы можете повлиять на скорость ее наполнения только захватив вражеское здание, что единовременно принесет в казну пару тысяч кредитов. Отсутствие ресурсов и харвестеров напрочь убивает еще один здоровый кусок геймплея. Весьма оригинально сделан fog of war, который скрывает все, включая ландшафт, и густеет аж через пару минут после проезда вашего юнита. Картину дополняет убогий интерфейс, с трудом справляющийся даже со своими немногочисленными обязанностями.

Авторы честно попытались ввести некоторые особенности, которые приподняли бы Mayday над уровнем остальных клонов. Например, остовы сожженных танков остаются на земле и мешают проезду. Идея хорошая, но вы не имеете возможности разбирать завалы, в результате чего может случиться, например, такая вещь: в миссии, где нужно оборонять базу от волнами накатывающихся вражеских войск, все подходы к моей крепости оказались завалены обгоревшим металлоломом. Вражеские войска просто не могли подъехать к базе и катались вокруг нее, не имея возможности что-нибудь сделать. Юнит, стоящий на горке, имеет преимущества в дальности стрельбы, посему проблему решил мой дальнобойный танк, который, находясь на возвышении, методично расстреливал врага. Еще два нововведения - окна research и espionage в симпатичном межмиссионном меню. Однако оставьте надежду на "конструкторское бюро" а-ля Robo Rumble.

Никто не позволит вам создать танк своей мечты, ибо процесс исследований сводится к выделению "бюджетных" денег на разработку новых юнитов с выбором очередности исследований. Чем больше выделено денег, тем быстрее вы получите новый танк или робота. Экран шпионажа почти не



используется, поскольку нет необходимости воровать вражеские технологии - вам вполне хватает собственных, а бюджетные деньги лучше потратить на подстегивание разработки очередного юнита в зкране исследований.

Графически игра сильно проигрывает Старкрафту при большей своей тормознутости и смотрится не слишком хорошо в любом из трех возможных разрешений. Звуковое оформление вполне стандартно: несколько вариантов "Yes, sir!" для человекообразных юнитов, завывания моторов техники и несколько однообразная, но в целом неплохая музыка. Мультиплеер есть (где его сейчас нет!), но отсутствие борьбы за ресурсы и практически бесконечное количество денег сводит его увлекательность к нулю. В общем, я сильно сомневаюсь, что найдется кто-нибудь, кто предпочтет Mayday тому же Старкрафту.

Deja vu

Похоже, разработчики Mayday черпали вдохновение не от одного проекта, а от нескольких сразу. Скажем, основное меню игры подозрительно похоже на оное из Dark Reign, ментаты, посвящающие вас в тонкости сюжета, только что сбежали из Дюны, а три расы - сейчас вообще очень популярная особенность. Короче, перед нами даже не вторичный, а третичный проект. Авторы не сумели или не захотели реализовать лучшие из идей, заложенные в многочисленных предках Mayday, и недостаточно хорошо проработали пару-тройку собственных мыслей, чтобы вытянуть игру на сколько-нибудь приемлемый уровень. А мы лучше поиграем в Braveheart.

Игровой интерес ●●●●●●○○○○
Графика ●●●●●○○○○○
Звук и музыка ●●●●●●●○○○
Оригинальность ●●●●○○○○○○

Рейтинг 5.5

Время освоения: 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Civilazition II
The Test Of Time

Михаил Рахаев

Жанр	Стратегия
Издатель	Microprose
Разработчик	Hasbro Interactive
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Рассказывать-то особо и нечего. Очередная переделка Цивилизации... чего уж тут интересного. Если бы это сделал кто-либо из моих друзей — я бы искренне за него порадовался, потуги же иностранных дяденек мне как-то безразличны. А посему начну с небольшой рассуждательно-нравоучительной главы.

В защиту мыла

К продолжениям обычно относятся пренебрежительно. Им сразу адресуются упреки в отсутствии оригинальности, нелицеприятные сравнения с мыльными операми, проницательные догадки о том, как страстно



бизнесмены от игроделания желают заиметь геймерские денежки. И так далее. Все верно, но главное-то тут совсем другое: как ни крути, а все мы очень даже любим эти продолжения, ждем, причем нетерпеливо ждем их выхода и играем в них, когда они выходят. При этом, разумеется, строим недовольную мину: "раньше-то было круче". Но все равно играем, а потом ждем продолжений продолжения. И не подумайте чего плохого, это я не в упрек говорю. Геймерское желание погонять еще раз старую любимую игру, только в новом исполнении — самое, что ни есть, достойное. И проблема тут, собственно, только одна, банальная: некоторые игры почему-то появляются на свет кривыми да больными, вне зависимости от оригинальности их концепции.

Но на ум сегодня приходят только положительные примеры. Возьмем для начала всем известных Героев. Тех, которые с Мечом и с Магией. Вот уж где мыло пузырится безо всякого зазрения совести! Смежная ролевка уже до седьмого номера добралась, сама стратегия тоже значится под цифрой три. Вереницы героев, вереницы весьма условно объединенных между собой миссий, — чем не сериал. Но, сама-то игра — красавица, умница! И, собственно говоря, ничего большего от нее и не требуется. Это сегодня — лидер, это сегодня — эталон стратегий данного типа. Да, была когда-то замечательная King's Bounty, с которой списаны Герои; она, по-моему, стоит выше самих Героев. Но, она — была, а Герои №3 — есть. Этим все сказано.

Вот другой пример, из жизни add-on'ов. StarCraft: BroodWars не встречали с флагами и транспарантами, не пели ему хвалебных песен. Он пришел в мир противным буржуинским вымогателем денежных средств, но оказался обаятельным крепышом и остался с нами, остался как эталонная сетевая RTS.

Мораль отсюда такая: хорошие игры на дороге не валяются. Увидел такую, скорее закогти ее себе на радость, будь она хоть распоследней клонярой, сиквелищем и add-on'ищем. А слабые игры, как бы велики по задумке они ни были, гони вон из дома. Вот, елки, такой получился бесполезнейший совет... можно подумать кто-то поступает иначе.

Предшественники

Мыльная история Цивилизации тоже очень интересна. Вспомним, ведь именно первая Цивилизация поставила на уши весь игровой мир. Civilization II никого на уши не ставила, но была классно сделана, и поэтому стала любимой. Старая добрая Цивилизация... теперь уже и не определишь, на первую или вторую часть так ссылаются, они обе вошли в золотой фонд компьютерных игр. А вот с их add-on'ами ничего подобного не случилось. Откровенно слабый The Conflicts in Civilization и вполне добротный Fantastic Worlds вкупе с "золотым" изданием CivII 1998 года (имелся multiplayer) не смогли сместить с престола своих предшественников. Они были add-on'ами в худшем понимании этого слова, — то есть наполовину любительскими поделками на базе исходной модели. Чуть лучше того, что сделал бы любой энтузиаст, имея доступ к исходному коду и/или хороший редактор карт, сценариев и прочего.

Alpha Centauri и Civilization: Call to Power, эти новоявленные монстры, тоже не стали "третьей Цивилизацией". Альфа, убогая внешне, но с богатым внутренним миром, все-таки отыскала свою нишу в нашем суровом мире. И за это спасибо, хотя, признаться, ждали много большего. С Civ:CTP во-





обще сплошные непонятки. Но она, думаю, долгожителем не окажется.

Вот, всем косточки перемыли, подошли и к Civilization II: The Test of Time. Гнать ее или привечать?

Наконец-то и об игре

Игра, вполне вероятно, задумывалась как "истинная третья Цивилизация", в противовес вышеупомянутым претендентам на этот высокий титул. Но, даже из названия уже видно, что авторы и сами не верили в то, что делают что-то большее, чем простой add-on. Хотя местами "что-то большее" все же просматривается.

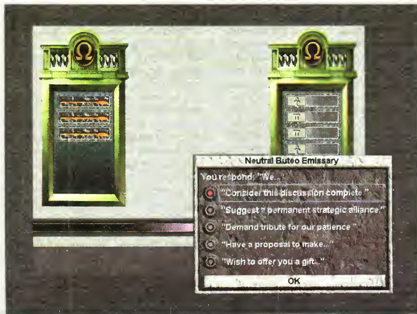
Концептуально The Test of Time практически ничем не отличается от исходной CivII. Нам на выбор предоставляются четыре варианта игры: классическая (точная копия CivII), научно-фантастическая, фэнтезийная и классическая усовершенствованная. Три последних содержат ряд новых игровых правил, в научно-фантастической и фэнтезийных версиях полностью переработан состав юнитов, городских построек, технологий и Чудес света. "Полностью" — значит изменены не только названия, но и иногда логика взаимодействий, порядок, баланс сил. В фэнтезийной игре, например, у разных рас будет разный набор юнитов. Появились невидимые юниты (разные подземные червяки, которых видно только когда они атакуют), появились параллельные миры, переход к которым идет через особые порталы. Вроде того, что было в Master of Magic, когда все расы суетятся в одном мире, а один игрок-ренегат единолично осваивает параллельный мир, а потом оттуда как шшшарахнет... Вот, в общем, и все. Вроде как уже и не add-on, но еще и не продолжение.

Разумеется, нельзя не упомянуть переработанный графический движок. Теперь юниты и окружающий ландшафт неплохо анимированы. Солдаты шевелятся, ходят, падают, сражаются. Все как надо, но на этом графические усовершенствования исчерпываются.

Что остается? Multiplayer, некоторые облегчающие жизнь подсказки на экранах, пара новых симпатичных видеовставок. Все. Далее идет ругань. Зачем я буду играть в эту халтуру!? Они не почесались сделать нормальную игру. На что-то у них хватило фантазии и сил, на ту же анимацию юнитов, остальное же наляпано абы как. Любительская работа. Они поленились даже нарисовать изображения новых лидеров рас. Там вместо картинки — пустота. Как вам это понравится! Анимированные послы, презабавнейшие монологи советников, видео к каждому Чуду света, художественное оформление тронного зала — обо всей этой роскоши вообще забыто. Новая Цивилопедия накарябана коекак, музыки приличной не подобрано, живописные виды на собственные города исчезли как класс. Редактор карт к релизу не прилагается. Просто отписка — используйте, мол, старые редакторы, они подойдут. И это еще не все! Казалось бы, ежели ничего по серьезному не меняли, то значит хоть не испортили то, что было. Нет! Недодумок и недоделок масса. Нажимаем кнопку Help при выборе новой технологии, читаем не шибко удобное и информативное описание, жмем Go Back, попадаем невесть куда. Приятно? Лучник напал на легионера, шум битвы слышим, легионера видим, наш лучник — куда-то исчез. Появится снова, только если не убьют. И все по мелочи, глупо и обидно.

Слово товарища Рейтинга

Короче говоря, получили мы в итоге еще один add-on... в худшем понимании этого слова (см. выше). И ну его в баню. У меня есть старенький диск CivII, я и по сей день иногда его ставлю, игра ни на йоту не выглядит устаревшей. Любопытно будет, конечно, посмотреть на эльфийские технологии и на инопланетные параллельные миры. Хотя... так уж ли это интересно? Старые фанаты Цивилизации, разумеется, не пройдут мимо этой игры. Я тоже не пройду мимо, но, уж извините, написал об этой поделке все, что думал.



Игровой интерес ●●●●●●●○○○
Графика ●●●●●●○○○○
Звук и музыка ●●●●●○○○○○
Оригинальность ●●●●○○○○○○

Рейтинг 6.0

Время освоения: 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Родион Романович

Homeworld

Жанр	RTS
Издатель	Sierra
Разработчик	Relic Entertainment
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	LAN, Internet

Десятки ссылок на соответствующий сайт Sierra, где поля страничек захлебываются в проливных дождях ноу-хау и откровений; периодически выпускаемые в Сеть screen-pack'и и скрины красоты небесной; конкурс на звание лучшего фанатского сайта с воскрешением и раздачей мамонтов; логотип игры на болидах Indycar; диск с E3, тень релиза; о Господи!; прогрессивно растущий интерес игровой общественности, местами переходящий в заполненный восклицательными знаками ажиотаж. За последние несколько месяцев Homeworld влился в атмосферу, изрядно потеснив собой нефункциональный азот и уже начав подбираться к кислороду, поддерживающему наше стратегически направленное существование. Homeworld вышел, и кислород отступил. Дышите в полную силу, граждане!

Время джихада

Пески пустыни, играющие танец с нестихающим ветром. Археологическая находка древнее сфинкса и пирамид – некогда глотавший световые года корабль. На камне, что найден в его глубинном зале, начертана карта. Открытия ценнее не знало человечество, ибо теперь людям дано понять свое происхождение. Адам и Ева сдаются в утиль, умы заполняет новое имя – Hiaagara. Планета, где нам была дана жизнь.

Создание корабля поглотило десятилетия. Сколько займет путь к Родине? Измерим ли он временем? Оставшиеся на Земле едины в нетерпеливом ожидании ответа. Мы, ушедшие в пробный полет, вскоре вернемся и обнаружим, что дать отчет уже некому. Мир, желавший найти свою колыбель, погиб в чужом пламени. Кто?...

Эти два абзаца – часть сюжета, изложенная в intro и первых двух миссиях. История сразу же захватывает вас в стальные клещи любопытства и заставляет впиваться взглядом в сопровождающие ролики надписи; она проста и по-живому интересна, как первая книга Хайнлайна, открытая в четырнадцать лет. Это большое достоинство. Как обстоят дела с прочими?

Clear Menace

Сомнений быть не может – самое сокровенное (оно же открытое) и главное, чем проект привлекал к себе внимание через анонсы и восхищение скринами, называется графикой. Быть может, кое-кто, мало осведомленный об игре, ожидает сейчас увидеть словесный хлам вроде "полное 3D", "поразительные спецэффекты" или "беспрецедентная детализация". Как сказал перед смертью один еврей, не дождетесь. Это (хлам) подразумевается. А поговорим мы несколько об ином.

Вкратце для неофитов: Homeworld – стратегия космическая, но не глобальная; право на сей весомый термин ей дает тот факт, что действие игры происходит в максимально открытом космосе. Естественно, "полностью трехмерное" существование Homeworld в космосе порождает страстный вопрос: "Как. Это. Возможно?!". Выяснилось, что очень просто. 3D себе как 3D, только ближайший "ландшафт" находится примерно в тысяче парсеков и виден, в лучшем случае, как цветная точка. Их вокруг много – это звезды. Часть звезд и видимого пространства прикрыта замечательно красивым сверкающим цветным маревом – это туманности. Будят поэзию в душе небуляры, мерцают созвездия; неподвижно висящий посреди пустоты корабль-матка естественен, как имперский крейсер в X-Wing'е.

Вообще говоря, космические симуляторы могут послужить весьма удачной отправной точкой для живейшего представления Homeworld'а. Любой корабль, покидающий чрево матки (забавный термин с медицинской точки зрения), по сравнению с ней мелок, как иголка в стакане, но на это есть камера; лениво вдавленный Alt и мышь заставляют ее сфокусироваться на объекте, и вот уже крошечный Scout занимает пол-экрана, и бьет в глаза тянущийся за ним шлейф реактивных газов. Близко заснятый бой с участием десятка-другого кораблей – это зрелище, достойное сценария Джорджа Лукаса. Графика Homeworld заставляет серьезно задуматься над тем, как столь простому удается выглядеть гениальным. А графика проста, она, как и игра, дышит простотой, и в то же время (а может, именно поэтому) удивительно гармонична. Несложные модели, безыскусные шлейфы двигателей, незатейливые, в сущности, взрывы, текстуры, обходящиеся без тысячи неуловимых деталей, - эстетика Homeworld сродни Starcraft'у, очевидно, что пошлость и безвкусица скошены на корню. А, кроме того, minimal system requirements – это то, на чем реально можно играть, если не принимать близко к сердцу иногда случающиеся кризисы fps.

Простое доказательство красоты графики – скрины. Это к тому, что понятие "плохой скрин" не характерно для Homeworld. Скрины могут быть более или менее удачными, но оказаться некрасивыми им не удается. Это весьма затрудняет отбор шотов для публикации - редкий и довольно ответственный показатель.

"База"

Никакой "базы", как вы понимаете, нет. Ее роль выполняет корабль-матка, осуществляющий производство и ремонт юнитов. Такую немаловажную штуку, как research, поручают отдельному кораблю, который еще надо построить. Схема прогрессирования вашего войска стандартна, как серия памперсов; эти столь необходимые в хозяйстве продукты упомянуты здесь не случайно – простота (если не сказать – примитивность) построения светлого будущего в Homeworld напоминает о временах младенчества жанра RTS. Даже юниты называются так, что проще не придумаешь: Scout, Interceptor, Defender, Destroyer, Carrier и так далее по нарастающей. Впрочем, я не назвал бы это большим недостатком: у авторов, кажется, была определенная цель, в том и заключающаяся, чтобы заполнить давно пустующую нишу "попсовых" RTS. Все у них получилось:





Homeworld – это не та штука, в которую нужно вникать, больше она похожа на разминку с ботами в Quake; так, знаете ли, отдохнуть от проблем, от "Героев", дать отпуск мозгам и переключиться на работу мышью.

Геймплей не успевает надоесть однообразием, на это работают две вещи. Первая – непрекращающееся развитие сюжета, вторая – то, что мы избавлены от необходимости начинать каждый уровень без гроша в кармане; все, что вы успели нажить за предыдущие миссии, сохраняется в бездонных трюмах материнского судна. Более того, подчас это "все" необходимо ставить в соответствие очередным миссиям. Допустим, на выходе из гиперпространства на вас практически сразу наваливается противник, а на предыдущем, относительно легком уровне вы не позаботились сколотить крепкое войско; этот просчет может привести к необходимости возврата к недалекому прошлому. Воскресает давно забытое ощущение, будто авторы за ручку ведут тебя через джунгли геймплея. То же касается и построения миссий: в Relic кто-то из начальства явно был противником "полной свободы действий" и "бесконечного разнообразия ситуаций". Он, примитивист, успешно дожал свою линию, и результат на экране; по крайней мере, каждая из виденных мною миссий проходилось одним (и тем же, в случае перезапуска) путем. Можно, конечно, было попытаться как-то что-то где-то переиначить, но это, право, занятие для извр... экспериментаторов. В неклинических же случаях общая схема такова: вы заходите на миссию, знакомитесь с ней, приглашаете на чашечку йогурта, а потом получаете от нее пинок ногой; это она учит вас действовать обстоятельнее и – в следующий раз – со знанием дела. Повторное знакомство, как правило, увенчивается успехом; иногда в случае свирепого сопротивления со стороны невесты приходится осуществлять еще одну-две-три попытки. Наконец, расстояние от венчания до брачной ночи пройдено; простынь вывешивается для обозрения народом.

Интимное дело

Что же касается самой брачной ночи, то тут... гм... дело, как я уже поделился, все-таки интимное... Ну да ладно. Процесс протекает так: есть противник, которым могут быть фрегаты космической нечисти, а могут и астероиды; известно, что именно с ним надо сделать – захватить, уничтожить или вовремя смотаться, или не дать ухлопать себя, или все это вместе и в различных сочетаниях. Противник, если он не астероиды, весьма интересен – он нередко меняется в зависимости от того, куда забросили вас гиперпространственные двигатели. Один раз это корабли расы, уничтожившей вашу планету; вы убиваете их и идете по следу – мстить. Но, выйдя из подпространства, вы понимаете, что решение идти по следу было чистым гусарством: несколько десятков красных точек на радаре, каждая из которых обозначает небольшой флот, оказывают резко отрезвляющее действие. От вас к ним летит посланец на интергалактическую встречу; их представитель сообщает, что вы попали в какие-то Сады Кадеша, которые раса представителя охраняет уже в течение тринадцати поколений. Не хотите войти в число охранников? Еще так поколений на десять-двадцать? Тогда будете уничтожены. Вы понимаете, что след, кроме всего прочего, оказался ложным, но поделать ничего нельзя; если получится уйти живым, это будет большой удачей. Уйти получается далеко не сразу, и следующая миссия посвящена сражению с превосходящими силами настойчивых охранников. Впрочем, не все, кто обитает в космосе, движимы столь деструктивными мотивами. Корабль космических торговцев Bentusi появляется в неожиданные моменты и предлагает на продажу продукты технологических прорывов; отдав n-ную сумму ресурса, вы получаете возможность сделаться сильнее. Что я хочу передать этим абзацем: у игрока создается ощущение "живого" космоса; понимаешь, что человеческая раса далеко не столь "одинока", как, возможно, хотелось бы. Это здорово – широкое взаимодействие с несколькими расами, а не одним гипотетическим "врагом" рождает ассоциации с Master of Orion. Что еще может послужить лучшей похвалой для "попсовой" космической RTS?

В соответствии с названием меняется и внешность жителей вселенской коммуналки. Общее количество моделей кораблей различных типов, форм, размеров и боевой раскраски в Homeworld поддается исчислению только на фанатских сайтах. В игре же ощущение разнообразия парка "юнитов" чрезвычайно способствует укреплению вышеназванных ассоциаций.

Насчет собственно AI. Жизнь в космосе такова, что (хоть звучит и парадоксально) особого простора для тактики не дает. Никаких рельефов, долин, возвышений и укрытий, соответственно, и профилирующее направление маневров - навстречу врагу. Враг тоже это понимает и ведет себя соответственно. Решающее значение для победы имеет не способ атаки/защиты, но, скорее, адекватность состава вашей армии силам врага. За этой загадочной фразой скрывается умелый подбор типов и количества кораблей, способных эффективно воевать против известных юнитов противника. Допустим, рой быстрых Attack Bomber'ов будет эффективно сражаться с крупными судами класса capital, но испытает проблемы в бою с еще более стремительными Interceptor'ами или Defender'ами.



Мощные, но малоповоротливые Destroyer'ы с ионными пушками также лучше бросить на оппонента соответствующих габаритов. Словом, почувствуйте разницу, и чем основательней вы ее ощутите, тем реже пресловутая надпись "game over" будет попадаться вам на глаза.

Интерфейс управления позволяет уверенно владеть любой ситуацией - с большой точностью соблюдаются почти все сформулированные Blizzard принципы. Несколько видов боевых формаций прекрасно применимы в тактических целях, поведение кораблей настраиваемо от агрессивного до осторожного. Полнейшая трехмерность пространства обслуживается интерфейсом досконально; он чрезвычайно податлив в освоении и снисходителен в работе.

***

Резюме: игра удалась, и, пожалуй, именно в таких форме и качестве, в каких ее ожидали. Звук и музыка хороши. Эффект ожидается мощный, общественность, думаю, будет рада; хотя, конечно, до Starcraft'a далеко. Но не Им единым... В общем, поглядите. Рекомендации лучших навигаторов.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●●●○○○

Рейтинг 8.5

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Warhammer 40 000
Rites of War

Андрей Шаповалов

Жанр	Wargame
Издатель	SSI
Разработчик	Dreamforge
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

От редактора

Материал этот, как вы сможете заметить по его прочтении, не совсем обычен по структуре. Почти половина текста отдана в жертву обширному вступлению и сюжету. Последнее более чем оправдано, ибо предыстория во вселенной Warhammer весьма важна для проникновения, так сказать, в суть игры; второе - сюжет RoW является штукой весьма дефицитной, если можно так выразиться. Интернет по поводу сюжета упорно молчит, поэтому Андрею пришлось пойти на контакт с ребятами из клуба игроков в настольный Warhammer. Им - отдельное спасибо за помощь; автору - за проявленное старание. Думаю, потенциальным игрокам в RoW эта часть статьи будет небезынтересна.

История

Warhammer (состоит из двух равноправных частей – Fantasy Battle и Warhammer 40 000) – пожалуй, самая своеобразная настольная игровая игра. Если говорить коротко, то это – старые добрые солдатики. Только солдатики раз в сто красивее тех, что продавались когда-то в СССР нашего детства, а правила, по которым они ходят и "убивают" друг дружку, по проработанности превосходят боевую систему AD&D и иже с ней (только Battletech может тягаться с ним в этом отношении).

Собственно говоря, именно благодаря солдатикам Warhammer и процветает. Иметь дома под стеклом армию Хаоса или батальончик орков – еще то удовольствие. Правда, в нашей стране оно доступно только сумасшедшим фанатам, ибо базовый набор (весьма куцый, если честно) стоит 90 долларов. В России денежный вопрос сейчас стоит особенно остро, так что на победоносное шествие Warhammer у нас в ближайшее время рассчитывать не приходится...

Помимо солдатиков Games Workshop (компания-производитель всего этого добра) выпускает всяческие аксессуары типа огромных замков, которые можно штурмовать при помощи катапульт и осадных башен, множество книжек с дополнительными правилами и художественную литературу, повествующую о подвигах обитателей Warhammer. Книжки, кстати сказать, написаны на весьма высоком профессиональном уровне. Иллюстрации, естественно, тоже на подобающей высоте и ничем не уступают TSR'овским в период рассвета компании. Имеется у Games Workshop и свое периодическое издание – журнал White Dwarf.

Обладая таким впечатляющим активом, компания не могла не появится на рынке компьютерных игр. Первенцем стала игрушка для игрового компьютера Amiga, а на экранах PC Warhammer впервые заявил о себе игрой Space Hulk (о нем мы, может быть, расскажем в рубрике Forgotten Ware). Была то своеобразная стратегия на основе Warhammer 40 000, особой известности, впрочем, в России не получившая.

Ну ничего, первый блин комом – не причина опускать руки. Второй попыткой "прибрать к рукам" новый рынок стала игра Shadow of the Horned Rat, одна из первых игр сугубо для Windows 95. В ней разработчики переключились на Warhammer Fantasy Battle, памятуя, вероятно, успех Warcraft II. Но переусложненный интерфейс гордо отверг множество потенциальных поклонников. Год назад вышло идейное продолжение Shadow of the Horned Rat – Dark Omen, по сравнению с предшественницей во многом доработанная и улучшенная игрушка, и соответственно приобретшая бОльшую популярность.

Вскоре после этого разработчики решили вернуться к Warhammer 40 000 и выпустили Chaos Gate. Вот тут произошло что-то не совсем понятное. Хотя игрушка и была несколько глючной, однако сама по себе сделана была отменно, с приличной графикой, отличным "атмосферным" звуком и с соблюдением Warhammer'овских правил (насколько это возможно в компьютерной игре, где, как ни крути, что-то всегда приходится менять в сравнении с настольным оригиналом). Тем не менее, Chaos Gate продавался плохо.

Компания SSI, владеющая на настоящий момент лицензией от Games Workshop, решила поправить положение. К делу привлекли ребят из Dreamforge, прославившихся в свое время выпуском ролевых игрушек. Что ж, представленная ими на суд народа Rites of War наглядно показывает, что умеют они делать не только ролевики.

Действующие лица

... Эльдары (Eldar) – самая древняя раса в Галактике. Тысячелетия назад эльдары были весьма сильны и повелевали заселенными ими бесчисленными мирами. У них не было врагов, могущих представлять реальную





опасность, им совсем не надо было работать благодаря совершенной технологии, поэтому все свое время эльдары тратили на удовлетворение своих прихотей. По прошествии столетий все больше и больше эльдаров стали видеть смысл жизни в погоне за сильными эмоциями, первейшими в ряду которых были боль и наслаждение. Некоторые среди эльдаров пытались указать своим собратьям на опасности подобного образа жизни, но немногие откликнулись на их слова. И вскоре грянул гром.

Вселенная Warhammer построена в виде многослойного "пирога" из множества измерений, занимающих в пространстве-времени одни и те же координаты. Иначе говоря, параллельно привычному материальному миру существует другие, устроенные по своим собственным законам. Одним из таких измерений является Warp Space; используя его, космические корабли могут как бы "срезать" дорогу, отчего полеты между планетами занимают очень малое время. Таким образом обходится ограничение на максимально достижимую в обычном пространстве скорость – скорость света.

Но, помимо Warp Space, есть и другие измерения и одно из них – Хаос, наполненный чистой энергией, где материи как таковой нет вовсе. Подобно пару в котле, Хаос всегда стремится вырваться за пределы своего измерения и ждет только малейшей возможности для этого. А, как известно, все приходит к тому, кто умеет ждать. И Хаос дождался своего часа. В ходе очередного телепатического эксперимента эльдаров возник вихрь энергии, названный позже людьми Оком Ужаса (Eye of Terror). Из этого вихря родился Слаанеш (Slaanesh), бог Хаоса, ставший вечным врагом эльдаров, ибо многие их планеты погубил он своим пришествием. Из тех же эльдаров, что выжили, большинство предпочло покинуть насиженные места от греха подальше. Для этого они создали огромные (размером почти с планету) космические корабли, получившие название Craftworlds. Так эльдары превратились в вечных странников, а горестное время своего исхода они назвали Падением эльдаров (Fall of Eldar). Впрочем, некоторые из эльдаров все же остались жить на поверхности планет. Их стали называть Темными Эльдарами (Dark Eldar). Но в игре Rites of War они не фигурируют, так что о них и говорить не будем.

Несмотря на то, что обосновавшиеся на Craftworlds эльдары не желали возвращаться жить на поверхность планет, они не забыли свою историю, и время от времени навещали места былого могущества. Одним из таких мест является планета Давинуус (Davinuus). В древние времена эльдары специально изменили его атмосферу и поверхность, создав райский уголок посреди негостеприимного космоса. Долгое время точное местоположение этого Maiden World (как его величают сами эльдары) было неизвестно – информация о нем была потеряна в период Падения Эльдаров. Но вот Давинуус был снова обнаружен. Однако радостная весть была омрачена странными сигналами, получаемыми эльдарскими псайкерами (во вселенной Warhammer 40 000 так называют людей с паранормальными способностями) от самой планеты. Может быть, виной тому люди, обосновавшиеся на Давинуусе?

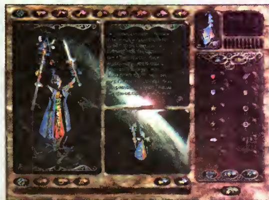
Эльдары решили раскрыть эту загадку, а заодно и вернуть себе некоторые древние артефакты, оставшиеся на Давинуусе...

... История людей, согласно фантазии создателей Warhammer 40 000, – это череда мрачных эпох, во время которых на головы наших соплеменников катастрофы сваливались, так сказать, как из рога изобилия. Сначала создали искусственный разум, который потом восстал (как же иначе-то?). После того, как с ним покончили, всю технологию предали анафеме как причину беспрестанных бед и несчастий.

Но жить совсем без техники тяжко. Началась постепенная деградация общества. Но вот, спустя несколько столетий, среди людей появился необычайно одаренный псайкер, который собрал вокруг себя верных людей и начал потихоньку объединять разрозненные колонии некогда могущественных землян. Вскоре это ему удалось. Но за все надо платить – быстро набиравшая силу Империя привлекла внимание Хаоса.

Не имея возможности воздействовать на самого Императора, Хаос быстренько замутил мозги его ближайшим советникам, и ввергнул Империю в гражданскую войну. Сражения шли с переменным успехом, но, в конце концов, Император и глава мятежников сошлись в поединке один на один. Естественно, Император победил, но был смертельно ранен. Чтобы спасти его жизнь, отыскали хранителей тайн полузабытой технологии, и те соорудили особый Золотой Трон. Это хитроумное устройство является своеобразной системой жизнеобеспечения для Императора, делающей его бессмертным. Тут надо прояснить один момент – Император необходим, не только как символ веры, но и как связующее звено в огромной сети псайкеров. Сеть же эта необходима как средство навигации при путешествии через Warp Space. Не будет Императора, распадется сеть псайкеров. Распадется сеть – прервутся все связи между планетами, и Империя развалится как карточный домик. Но пока что император кое-как жив, а Империя, несмотря на всю свою косность, процветает. Однако силы тьмы не дремлют...

... О Тиранидах (Tiranids) практически ничего неизвестно. Они появились внезапно и, пока Империя пре-



бывала в состоянии осмысления сего факта, полностью уничтожили население нескольких колоний. Выследить тиранидов удалось по следу, оставляемому ими в Warp Space, который могут чувствовать псайкеры. Завоеватели путешествуют огромными флотами, похожими на пчелиные рои. Сами по себе тираниды – чисто биологическая цивилизация. Технологии в общепринятом смысле слова у них нет, а цель свою они видят в уничтожении всех других биологических видов, которые встречаются им на пути. Согласно теории, тираниды прибыли из другой Галактики, где находится их “супермозг”. Однако так ли это на самом деле, не выяснено. В любом случае, между Империей и тиранидами вспыхнула война. В принципе, Империя с самого начала была обречена, поскольку тираниды превосходили людей боеспособностью армии. Только благодаря подвигу экипажа флагмана имперского флота, взорвавшего себя в самом центре флота Тиранидов, захватчиков удалось временно остановить. Но на самом деле борьба еще далека от завершения, и конфликт на Давинуусе наглядно это продемонстрирует...

Поле боя

Wargame - жанр довольно специфичный. Во-первых, строить ничего во время миссий нельзя. Во-вторых, над вами довлеет ограничение по ходам. В-третьих, плодить много юнитов никто не позволит, поэтому каждый солдат – на вес золота. В-четвертых, в настоящем wargame выиграть одними только танками нельзя, приходится использовать все разнообразие доступных видов войск. Но и это еще не все. Разработчики на своем форуме открыто признавались, что идейной моделью для Rites of War послужили два других знаменитых wargame – Panzer General (графический движок которого лег в основу Rites of War) и Fantasy General. Обе этих игры были очень хороши, причем каждая по-своему. Посмотрим же, как на их фоне смотрится Rites of War.

Во-первых, основное правило wargame соблюдено неукоснительно – армия пополняется только в промежутках между сражениями, для чего используется система “очков славы”. Эти очки вам дают после прохождения очередной миссии. К сожалению, такая интересная вещь, как “major victory” (досрочная победа), бывшая одной из изюминок Panzer General, в Rites of War не перешла. Сколько бы ходов вы не потратили на достижение победы, “славу” вам всегда дадут одну и ту же, что несколько снижает игровой интерес. Как следствие, выиграть большинство сражений можно одной и той же тактикой – первый десяток ходов просидеть в глухой обороне, о которую компьютер разобьет все свои войска, а потом - молниеносный бросок с добиванием остатков неприятеля. При умелом расположении войск потерь можно избежать вовсе. Впрочем, в этом случае прикупать много юнитов особого смысла не имеет, так как численность армии, которую вы можете вывести в поле, строго ограничена для каждой конкретной миссии. А лишние войска держать в казармах незачем.





Во-вторых, ограничение количества ходов в Rites of War имеется, но серьезных нареканий это, в отличие от все того же Panzer General, не вызывает. Сорока ходов, которые вам даются на обычную миссию, вполне достаточно на любом уровне сложности. А вот в так называемых Assassination missions, когда вам необходимо уничтожить какой-то конкретный юнит противника, все уже совсем не так. Ходов не хватает катастрофически просто потому, что противник вечно сидит на противоположном конце карты, и пока вы до него дойдете, практически все отпущенное время закончится. Конечно, выход тут есть (надо использовать возможности некоторых ваших юнитов летать/двигаться незаметно для врага), но все равно слегка раздражает.

В-третьих, если и видел я игру, в которой необходимо беречь солдат, то это – Rites of War. Объясняется это тем, что с течением времени ваши вояки крутеют просто до безобразия. При этом воевать легко не становится, ибо последние битвы проходят при ужасающем численном превосходстве противника, который атакует по несколько раз за ход, и только особо крутые воины могут выйти из этой мясорубки живыми.

В-четвертых, разнородность состава армии в Rites of War оправдывает себя с лихвой. Как думаете, какой юнит наиболее силен в обороне? Танки? А вот и не угадали – пехота! Если расставить их как надо, то стоят просто непробиваемо. Зато эльдарские танки, передвигающиеся на воздушной подушке, способны форсировать водные преграды типа рек или озер с ходу. А летунам вообще весь рельеф местности глубоко параллелен. Однако подробнее о войсках мы поговорим дальше, а пока подведем промежуточные итоги. Итак, все необходимые условия жанра соблюдены. Rites of War доказал свое право на титул настоящего wargame. Осталось посмотреть, докажет ли он право на титул серьезной игры. Для этого придется копнуть поглубже.

С мечом и пулеметом

В подзаголовке я не оговорился. Мы играем по правилам Warhammer 40 000, и один солдат с хорошим мечом вполне стоит тут танка. Вообще же ваши войска в игре делятся на пять типов: ВВС, пехоту, бронетанковые войска, артиллерию и войска специального назначения – псайкеров. Прежде, чем рассматривать каждый тип в отдельности, необходимо сделать некоторые дополнительные пояснения.

Очки опыта ваши воины получают не за участие в миссии, а за удачно проведенную атаку. Поэтому, если хотите развить псайкера, не очень-то применяйте его спецспособности – даже уложив врага при помощи своего Executioner, ваш Warlock Champion не получит за это очков опыта. Придется идти в обычную атаку.

Далее. После того, как некоторые виды войск эльдаров поднаберутся опыта, их позволено апгрейдить. При этом у юнита запросто могут появиться новые способности. Также некоторый набор новых возможностей можно выделять юниту по достижении им звания Exarch (это звание может быть не у всех). Танки и артиллерия апгрейду не поддаются, хотя с увеличением опыта у них и поднимаются показатели атаки/защиты.

ВВС представлены всего одним видом юнитов – Swooping Hawks. Благодаря тому, что могут летать, им не страшны войска врага, не способные стрелять. Поэтому, оказавшись рядом с, допустим, Genestealers (есть у тиранидов такие парни), Swooping Hawks могут безнаказанно их обижать. Разумеется, летунам не страшны никакие преграды, будь то горы, вода, лес или болото. В результате такого положения вещей Swooping Hawks идеально подходят для проведения атак с флангов и тыла. По достижении звания Exarch очень полезно дать им способность Invisible, и тогда можно устраивать настоящую бойню в тылу неприятеля.

Имеется насколько типов пехотных юнитов; некоторые из них (Striking Scorpions, Dire Avengers) сражаются только со стоящими вплотную врагами, а другие (Fire Dragons, Dark Reapers) способны выполнять роль огневой поддержки, т.к. могут стрелять через клетку. В результате разношерстную пехоту очень удобно применять в обороне – выстроил, к примеру, троих Striking Scorpions, а вплотную сзади поставил четверых Fire Dragons, и готово дело. Подошел враг и напал. Сначала ему вмажут "задние" Dragons, а потом и Scorpions добавят. Мало не покажется.

Артиллерия в основном нужна либо в обороне для поддержки огнем своих, или при штурме городов, в которых окопался противник. Передвигаются пушки недалеко, так что где-то во второй половине игры теряют свою ценность, благо пехота к тому времени уже значительно покрутеет.

Танки у эльдаров поначалу слабенькие, зато на воздушной подушке. В некоторых миссиях это позволит устраивать абсолютно подлый маневр – армия ставится рядом с озером, а танки выводятся прямо на воду, недалеко от берега. Атаковать танки противник не может – кроме эльдарских танков, воду могут пересекать только летающие юниты. И вот идет пехота противника вдоль берега, а танки прямо с озера по ней палят, благо умеют бить через клетку. И сделать с ними, подлецами, ничегошеньки нельзя!

Спецназ – это особая статья. Самые крутые псайкеры – Farseer – мало того, что атакуют через клетку, так еще и по чисто боевым качествам не сильно уступают пехоте. Вдобавок к этому, могут использовать своеобразные "заклинания", которыми противнику крови могут попортить похлеще любого пехотинца. Начиная со второй половины игры вам позволят, помимо эльдаров покомандовать и войсками людей, но нужны они вам, по большому счету, не будут, разве что Seraphim (аналог Swooping Hawks) и Librarian (псайкер).

Из Fantasy General перешла в Rites of War возможность отыскать в захваченных городах дополнительные войска (которые потом присоединяются к вам до конца игры) или артефакты, которые можно раздать вашим войскам (по одному артефакту каждому юниту). Артефакты усиливают свойства юнитов или предоставляют им дополнительные способности.

Все это разнообразие сулит значительные тактические возможности и обрекает на неудачу попытки выиграть при помощи армии из одного-двух видов юнитов.

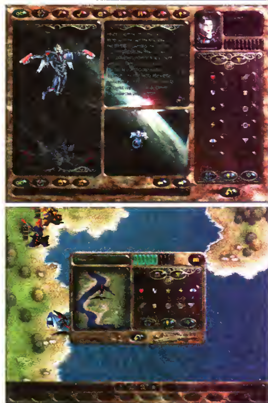
Кстати, раз уж мы заговорили о тактике, стоит сказать пару слов и об AI. Особой гениальности у него не подмечено, но воюет он агрессивно и осмысленно: старается атаковать самый слабый ваш юнит, причем использует для нападения не одного, а несколько юнитов, при больших потерях отступает. Весьма грамотно применяет своих псайкеров даже на самом низшем уровне сложности (на высшем они у вас кровушки-то попьют изрядно!). Разумеется, ни о каком тактическом маневре речь не идет, прут на вас всегда по кратчайшей дороге, но, учитывая ограничение по ходам, выиграть все равно будет достаточно сложно.

Ваша ложка дегтя, сэр!

Разумеется, совершенство недостижимо. Есть, есть у детища Dreamforge свои недостатки.

Прежде всего, это чудовищное время загрузки сохраненных игр. Чай заварить во время ожидания вы, правда, не успеете, но вот спокойно прожевать пару кусочков бутерброда – без проблем.

Далее стоит отметить звук. Он не то, чтобы плох, но какой-то совсем средний. Раздражать не раздражает, но и радовать не радует. После отменного акустического сопровождения Chaos Gate это сильно портит впечатление.



Ограничение по ходам тоже не прибавит Rites of War поклонников. Ощущать себя в постоянном цейтноте, пусть даже и мнимом, – ощущение не из приятных.

Судьба солдата в Америке

Название главы взято из одного старого фильма. Между прочим, как раз американского. Вспомнил я о нем не случайно; как уже указывалось в самом начале статьи, ни одна из Warhammer'овских игр пока не стала хитом (впрочем, о Dark Omen можно поспорить - ред.), несмотря на хорошо продуманную боевую систему, детально разработанные тактичко-технические характеристики войск и прочие прибамбасы вроде оригинального дизайна, которых столь часто не хватает другим играм, за спиной которых нет настольного прототипа. Что ждет Rites of War? Насчет Америки не знаю, а вот в России wargames всегда были играми далеко не массовыми. В отличие от Starcraft, аудиторию Rites of War, вероятно, соберет небольшую. Хотя среди любителей работать мозгами фанаты, пожалуй, найдутся.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сбалансированность

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо

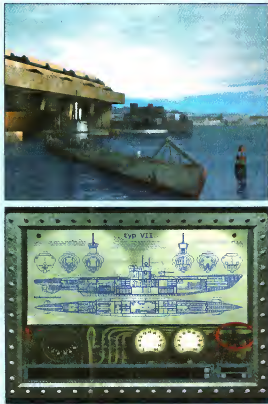
Silent Hunter 2

Александр Лашин

Жанр	Симулятор подводной лодки
Издатель	SSI
Разработчик	Aeon Electronic Ent.
Дата выхода	Ноябрь 1999 года Windows 95, 98

Эээхххх, помню, славно я рубился в Dinamix'овский Aces Of The Deep. Классная была игрушка, даже несмотря на то, что управлять в ней приходилось немецкой подлодкой класса U-boat. С другой стороны, всегда приятно узнать, "что было бы, если..." и AotD представлял в этом смысле отличный what-if. Та игрушка сейчас безнадежно забыта и годится только для рубрики Forgotten Ware, но на подходе свежачок от SSI. Этой осенью "Стратегические Симуляции" обещают порадовать нас (и порадуют, если со сроками не затянут) игрой, продолжающей славные традиции Aces. "Тихий Охотник 2" вполне может стать новым эталоном симуляторов подводных лодок.

К стыду своему должен признаться, что в первый Silent Hunter мне поиграть не довелось, но, как утверждают достоверные источники, игра была что надо, а в Германии вообще стала, ни больше, ни меньше - мегахитом. SH 1 представлял собой симулятор американской подлодки; игрок начинал свою карьеру в Перл-Харборе и в течение игры охотился на японцев. Silent Hunter за номером 2 по всем прогнозам должен вывести серию на новый уровень качества. Причем ничто не сможет помешать игрокам "без стажа", по достоинству оценить новую игру.



Erich Topp & All, All, All

А игра уже впечатляет хотя бы набором военных консультантов. Безусловно, одной из наиболее колоритных личностей среди них является Эрик Топп (Erich Topp). О нем стоит рассказать поподробнее. Морская карьера герра Топпа началась в 1934 году, а уже в 1937 стал одним из старших офицеров на подлодке класса U. Вскоре он получил в свое командование лодку второго класса U-57 и, будучи ее капитаном, послал на дно шесть кораблей суммарным водоизмещением 37,000 тонн. Но потом с его лодкой случилась неприятность - на него в прямом смысле наехал норвежский торговый корабль "Рона", в результате чего шестеро членов экипажа погибли.

В 1940-м Топп возглавил экипаж подлодки U-552 класса VII C. Его лодка получила прозвище "Red Devil Boat", потому что на ее бортах были нарисованы два красных дьявола. После войны герр Топп некоторое время плавал на рыбацком судне, пока в 1958 году не поступил на службу в Военно-Морские силы западной Германии, и, дослужившись до чина контр-адмирала, вышел на пенсию в 1969-м.

Помимо герра Топпа, консультантами является довольно большое количество капитанов и просто членов экипажей немецких подводных лодок, самыми известными из которых являются Ханс-Георг Хесс (Hans-Georg Hess) и Юрген Остен (Jurgen Oesten).

Многие из этих людей были приставлены к наградам, а часть из них получала Рыцарские Кресты из рук того самого Адольфа.

Понятно, что такие люди не допустят никаких отступлений от реализма, и атмосфера боевой подводной лодки будет передана в полной мере. Но отойдем пока от истории и обратимся к сюжету игры.

Yankee, Go Home!

Играя в SH2, вы окажетесь в 1939 году, когда германские U-boats бороздили северную Атлантику, топя мирные английские и американские суда. Игрок оказывается сразу в роли капитана одной из начальных моделей U-boat. По ходу сюжета в его умелые руки попадут самые продвинутые немецкие подлодки тех времен. Причем степень продвинутости новых машин на-



прямую зависит от того, сколько янки (янок, янков...) покоится по вине игрока на дне морском. А янки будут по возможности отвечать. Ответ их, скорее всего, окажется достойным, поскольку в их распоряжении находятся все лодки той поры, начиная с медленной и плохо вооруженной S-class boat и заканчивая мощнейшим Tench. А помимо них в игре представлены все семь промежуточных классов от "Нарвала" до "Салмона". Но самым крепким орешком станет, вне всякого сомнения, "Гато" (Gato). Этот соперник уж точно окажется более чем достойным. А над морем даже будут летать самолеты!

В игре вы (и мы) столкнетесь и с некоторыми знаменитыми кораблями и подлодками, например с английским "King George V". Правильно, ведь это такой кайф, самому раздолбать "Короля Георга V" или злосчастную "Рону".

Разнообразие миссий сполна удовлетворит даже самых придирчивых любителей hardcore-симов. Тут вам и минирование, и эскорт транспортных кораблей, и перевозка особо важного груза, и стандартные нападения на конвои, и патрулирование, и разведка. Ну, каков набор? А на сладкое приготовлены нападения на гавани! А окончательно добивает тот факт, что кампания будет еще и динамической, причем степень ее динамичности вполне может заткнуть за пояс кампании лучших на сегодняшний день симуляторов (прежде всего авиа-, поскольку в других симах пока что такая фича как dynamic campaign особо не применяется).

Но игра - это не только кампания, но и отдельные миссии и тренировка. Разработчики Silent Hunter 2 это прекрасно понимают и поэтому помимо Training'а снабдили ее двумя типами сингл-миссий: "просто" миссии, придуманные разработчиками, и Historical Missions - реальные морские сражения и операции. Все боевые выходы можно записать, а потом рассмотреть в лучших ракурсах или показать друзьям, чтобы те прониклись крутостью вашего полководческого гения.

Ну, а для тех, кому покажется мало

Ожидаемые системные требования

Игра будет функционировать на машинах, начиная с Pentium II-266 с 64 Mb RAM и восьмимегабайтной 3D-картой. Также желателен 24-х скоростной CD-ROM и обязательна DirectX-совместимая звуковая карта. 150 Mb места на винте готовьте уже сейчас.

заранее заготовленных миссий (не представляю себе таких :)), Аеоп сделали подробнейший редактор миссий, который будет поставляться вместе с игрой. И, разумеется, не обойдется без multiplayer.

Виртуальная U-boat

Что в первую очередь требуется от симулятора? Реализм! - громко отвечаем мы и оказываемся, как всегда, правы. Как там у вас с реализмом, господа из Аеоп?

Отлично, уверяют нас, отлично. В процессе создания игры разработчики перелопатили кучу справочников, посетили огромное количество музеев по всей Германии, беседовали с инженерами, изучали поднятые с океанского дна U-boats и другие суда, и даже штудировали книги по тактике и стратегии подводных операций.

Впрочем, это ничего по большому счету не гарантирует, но кое о чем говорит. А достоверно известно, что в игре три глобальных уровня реализма плюс куча мелких настроек для полной подгонки под требования игрока. Хотите превратить игру в тупую аркаду - включайте бесконечный запас торпед (кстати, в их числе есть и экспериментальные модели), ракет и так далее, вплоть до "вида сбоку", которого в реальности не может быть по определению (однако, красиво, наверное). Вы любите играть честно - извольте получать информацию от сонаров и радаров, и испытайте все тонкости баллистической и физической моделей, а заодно и ощутите на себе всю крутизну модели повреждений, сложность которой, как грозится продюсер игры Рик Мартинес (Rick Martinez) напрямую зависит лишь от мощности вашего PC. Лично я склонен считать, что привидение окажется "жутким, но симпатишным (с) Карлсон", то есть, реалистичность игры будет на уровне, приемлемом для самых широких слоев игроков.

Про конкретные фичи Мартинес молчит как красный партизан и "колоться" не желает, отмахиваясь фразами, что у них-де еще не все готово, и многое находится в процессе создания, но, по-моему, это просто скрытность (как бы конкуренты чего не пронюхали!). Не удержался он только от дифирамбов в адрес разработанной системы радиопереговоров и получения радиосигналов от маяков. Судя по его восторженным словам, это должно быть что-то очень мощное и навороченное.

XIII

Тззкс, что там у нас еще?... Ах да, AI и интерфейс! AI, естественно, будет мощен, как никогда, и заставит попотеть даже асов первого SH или Aces Of The Deep (почти цитата кого-то из девелоперов). Но если у человека плохо с реакцией или тактическим мышлением, или же он просто новичок в подобных играх, то можно вдобавок к снижению реализма понизить до приемлемого интеллектуальный уровень искусственного умника.

А вы знаете, ведь AI-то нам сулят не только умный, но и... честный, нисколько не читерский, пользующийся только поступающей от радаров/сонаров информацией. Да, я так прям сразу и поверил, и даже никогда и не сомневался :).

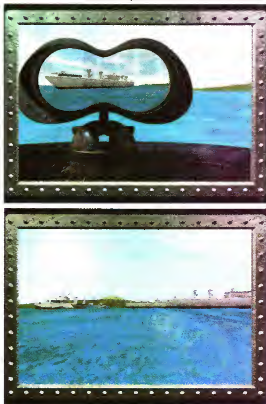
Интерфейс. Мощный он, это уж точно. Представляет собой 13 экранов, для каждого из которых фоном является один из отсеков U-boat. Насчет удобства пока не очень ясно, но будем надеяться на лучшее. Вообще говоря, довольно сложно одновременно управлять и двигателем, и торпедами и в перископ смотреть. Для облегчения ситуации введено множество "горячих клавиш", которые, по идее, должны спасать положение.

Кстати, насчет перископов. В игре симулируется применявшаяся во время WWII система, которую немцы называли Uzo, а американцы - Beer Goggles.

Судя по всему, в ряде случаев играбельность будет принесена в жертву реализму. Например, во время управления подлодкой вы практически не столкнетесь с 3D (за исключением мостика и перископа), если, конечно, не включите читерский "вид со стороны". Радары, они, как известно, плоские и трехмерности там взяться неоткуда. Зато в replay вы сможете полюбоваться на полигонный борт своей машины и полигонные же торпеды и ракеты.

It Looks Nice. And Sounds Good

Вот мы и подошли к графике. То, что снято с ранней "беты" (причем снято, судя по пикселям, без применения 3Dfx), впечатляет не особо, но ведь есть на свете и Вуда с Ривой, так что все должно встать на свои места. То есть текстуры, освещение, перспектива, все это сделано на уровне современных стандартов, но и не более того. Цвет - 16 и более bit, что тоже, в общем-то, уже стандартно. Но модели!.. Это, конечно, надо видеть и видеть на мониторе. Круто, просто суперкруто; а если нам еще сделают классную поддержку ускорителей (что обещают), то игра станет самым красивым военно-морским симулятором, переплюнув даже Fleet Command. А господа из Aeon к релизу клянутся сделать поддержку Direct3D и Glide. Но все красиво уже сейчас, в меру, правда, красиво, но в целом радует.



А звук - по словам разработчиков и забугорных журналистов, видевших рабочую бету - конфетка! Некоторые военные консультанты, заслышав сирену из игрушки начинали оглядываться с испуганными лицами. Таким образом, за то, что будет во время игры доноситься до наших ушей из колонок, можно не беспокоиться.

Музыка звучит только в менюшках, что правильно. Еще бы она (музыка) была правильная (что-нибудь вроде Вагнера, например), так все было бы просто замечательно.

Little Bonus-pack

Музей. Как много в этом... Ну да... Короче, еще не готова, но обязательно будет фотогалерея подлодок, кораблей, самолетов и всего прочего. Также мы сможем поглядеть на консультантов, причем узрим их в виде видео-ролика с интервью. Еще несколько видео-роликов продемонстрируют всем владельцам игрушки боевые сцены с участием U-boats. Это хорошо, надо все же и поглядеть, как управляют подлодкой крутые мэны :).

Суммируем

Ждать, вплоть до дрожи в коленках, до бессонницы, до начала непроизвольного слюноистечения... Ждать ноября. Но, Аеоп, умоляю тебя, не затягивай с релизом...

Иван Банников aka Alhok

Mig Alley

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Rowan Software
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	64 Mb, 3D-уск.
Multiplayer	DirectPlay

*"The pilot with the most experience
is going to whip your ass,
no matter what you flying -
its that simple"*
Chuck Yeager

Mig Alley – игра, повествующая о Корейской войне в период с июня 1950 по июль 1953, который интересен тем, что на смену самолетам с поршневыми двигателями пришли аппараты на реактивной тяге. Именно тогда впервые отправились на боевые миссии реактивные истребители. Кстати, это был последний конфликт, в ходе которого не использовались самонаводящиеся ракеты, и победа в бою достигалась, прежде всего, за счет умения пилота, а не благодаря навороченной электронике самолета.

В Корее американские пилоты столкнулись лицом к лицу с русскими в качестве самых, что ни на есть, противников, а ведь всего пять лет назад они совместными усилиями добивали фашистскую Германию.

Mig Alley позволит вам вернуться в то время и влезть в шкуру участвующего в конфликте американского летчика (как ни прискорбно, но за "наших" можно играть только в мультиплеере).

В МА великолепно проработана летная модель, она создавалась с использованием данных тестов в аэродинамической трубе всех самолетов, в том числе и "наших". Разработчиков консультировал пилот, выступающий на аэрошоу именно на самолетах той эпохи. Как известно, F86 и МИГ15 сильно отличались по летным характеристикам, так, например, МИГу не было равных на больших высотах, что позволяло нашим летчикам не только выбирать время атаки противника, но и залетать вглубь территории противника и бомбить его самые дальние форпосты. Но нельзя говорить, что МИГи абсолютно превосходили F86, на низких высотах F86 имеет существенное преимущество перед МИГ15 (по крайней мере, так считают американские летчики :)). Подобные различия открывают огромные возможности для тактических комбинаций в воздушных боях.

Программисты Rowan Software совладали с непростой задачей проработки модели повреждений. Вооружение, имевшееся в тот момент у воюющих сторон, сильно отличалось - на F86 стояли смешанные пулеметы (37 и 23 мм), а на МИГах - 37 миллиметровые пушки, скорострельность которых сильно уступает пулеметам. Бронебойная сила МИГовских пушек стала легендой, очень часто американские летчики погибали в кабине практически неповрежденных самолетов – требовалось только одно прицельное попадание. Пулеметы F86 не могли причинить вред тяжелым бомбардировщикам, и это сильно влияло на ход войны, МИГи же справлялись с бомбардировщиками настолько уверенно, что спустя нескольких месяцев после начала боевых действий американским бомбардировщикам запретили делать дневные вылеты.

Правда, небольшая халтура в программе все-таки имеется: МИГи действительно обладают более сильным оружием (повреждения от попадания одного снаряда пушки МИГа примерно равны пяти попаданиям пулемета F86), но в обоих случаях на фюзеляжах остаются пробоины одинакового размера (одиночное попадание из пушки влечет за собой появление нескольких маленьких отверстий). Нельзя не отметить одну очень приятную деталь - стекло кабины может быть полностью разбито парой очередей, после чего ваш истребитель превращается вззакий кабриолет. Представьте, летите вы на реактивном самолете без фонаря: ветер обдувает, воздушный поток начинает отрывать вам голову – романтика :).

Графические эффекты проработаны скромно (по нынешним меркам), но со вкусом, так, например, трассирующие снаряды бортовых пушек МИГа всегда можно отличить от трассирующих пуль пулеметов F86. Много было сказано разработчиками о ландшафте в МА, но именно эта часть графического движка подкачала - все схематично: города (большая текстура с торчащими из центральной части домами), лес (нечто серо-зеленое, возвышающееся сплошной стеной над землей) и так далее. Но некоторые объекты выглядят довольно неплохо, например, дамбы и мосты на реках. Но все плюсы графики меркнут перед системными требованиями МА, так как во время воздушного боя один на один на PII-400 с 3D ускорителем игра подтормаживает.

Одним из неоспоримых достоинств МА выступают массовые воздушные бои, ведь вы можете драться более чем со 150 самолетами противника одновременно (думаю, такой бой закончится молниеносно даже для опытного аса), и это никак не скажется на скорости игры.

Звуковое оформление игры оставляет приятное впечатление - это и динамичная музыка, и рев двигателей, и "горох" пуль, пробивающих о фюзеляж. Но и здесь не обошлось без минусов: как уже говорилось, попадание пуль в стекло может вызвать его полное разрушение, но звук при этом скорее смахивает на тот, который издает попавший в окно мячик.

И все-таки, невзирая ни на графику и звук, игра вытаскивается на уро-





вень хита геймплеем – в этом плане у Mig Alley все в порядке. Динамика воздушных боев не оставит равнодушным даже самого притязательного игрока. При полете и, тем более, во время боя приходится учитывать все: высоту, скорость и направление ветра, степень повреждения вашей машины и даже время года! Многое зависит от скорости, вам все время придется держать руку на кнопках “плюс” и “минус”. Конечно, если вы начинающий, или просто вам захотелось немного аркадности – можно убрать весь реализм, но что тогда останется от симулятора?

При выполнении некоторых миссий вам придется атаковать наземные цели, невзирая на прикрывающие их истребители противника (что может быть приятней, чем спикировать на вражеский аэродром, когда у вас на “хвосте” сидит звено F86 и, выпустив ракеты, с гордым видом уйти на форсаже. Конечно, можно ввязаться в бой, но в большинстве случаев это равносильно самоубийству). Есть и миссии, где главной целью является численное уменьшение аэропарка истребителей противника.

Все вышесказанное относится к “симуляторной” составляющей MA, но в игре присутствует и стратегическое основание в виде столь популярной у нынешних игроков динамичных кампаний. Коих имеется несколько разновидностей - от краткосрочных операций, до режима “Вся Война”. Именно этот режим и представляет наибольший интерес для одиночной игры, т.к. позволяет пройти всю корейскую войну от начала и до конца.

Экран кампании представляет собой меню с картой Кореи и десятками опций. В большинстве случаев вы сможете выбирать цель очередного удара самостоятельно, но иногда понадобится выполнять миссии, спланированные начальством. При этом к вашим услугам ежедневные данные разведки и прогноз погоды, штат пилотов, которых вы можете распределить по заданиям. Таким образом, ваши действия оказывают непосредственное влияние на ход войны, на изменение линии фронта. Огромный минус режима кампании - невозможность играть за СССР. Такая дискриминация вызовет у отечественных игроков праведный гнев, но не спешите закидывать Empire Interactive гневными тирадами – у них банально не хватило средств, чтобы проработать игру и с этой стороны.

Любителям истории понравится огромное количество содержащейся в игре кинохроники, а также прилагающаяся к лицензионной версии Mig Alley книжка, написанная боевым летчиком В. Харбисоном, которому довелось лично повоевать в корейском небе.

Мультиплеер – наиболее интересная часть MA для отечественных игроков, только там мы сможем в полной мере поиграть за “наших”. Сервер для игры в Mig Alley пока не открыт, но разработчики сулят сделать это в ближайшем будущем.

Ниже вашему вниманию предлагается эксклюзивное интервью, на вопросы которого любезно согласился ответить Род Хайд (Rod Hyde), ведущий дизайнер игры из Rowan Software.

Навигатор Игрового Мира: Привет, Род! Прежде всего, – спасибо за отличную игру. Не найдется ли у вас немного времени, чтобы ответить на несколько вопросов?

Род Хайд: не стоит благодарностей, давайте ваши вопросы.

НИМ: Почему вы обратились к теме войны в Корее, чем вам интересен именно этот исторический период, нет ли на то каких-то личных причин?

Р.Х.: Rowan Software специализируется на производстве исторически достоверных авиасимуляторов. Нам интересно воссоздать атмосферу того периода, как бы оживить историю в интерактивном симуляторе. В данном случае нам показалось, что игрокам будет очень интересно полетать на самолетах, не вооруженных ракетами. Игрок вынужден входить в ближний бой – как говорится: “Кто не рискует – тот не пьет шампанского! (No Guts - No Glory!).

Корея – гористая страна, поэтому нам также пришлось выждать до появления “железа”, на котором можно воссоздать соответствующие пейзажи во всей красе. Кстати, во время разработки мы использовали старые летные карты.

НИМ: По окончании периода “холодной войны” на рынке авиасимов стало появляться все больше игр, в которых русские не были “плохими парнями”. К сожалению, в MA мы можем играть только за американцев (имеется в виду режим кампании), почему нет возможности играть за обе стороны, ведь возможность выбора обоих сторон конфликта является несомненным плюсом для игр любого жанра? Возможен ли выход Add-on к Mig Alley с возможностью играть кампанию за “наших” или даже выход новой игры, как это было с Mig29 Fulcrum от Novalogic?

Р.Х.: Нашей следующей игрой станет Battle of Britain. Мы используем движок Mig Alley и применим похожий вариант кампании, во время которого стратегическая составляющая отрабатываются в экране карты. В BoB королевские ВВС будут отражать атаки Люфтваффе. Мы бы и в MIG Alley предусмотрели возможность игры за коммунистов, но, увы - наш бюджет был слишком мал! Но, возможно, мы еще вернемся к работе над Mig Alley, когда у нас на руках будет отработанный механизм “динамической карты”.

НИМ: Естественно, большому количеству российских игроков не дает покоя вопрос: будет ли открыт сайт для мультиплеерной игры в Mig





Alley? Сами понимаете, нам хочется сразиться "за наших", порулить отечественными машинами, а это возможно лишь в мультиплеере.

P.X.: Мы планировали возможность проведения кампании в мультиплеерном режиме. Но в ходе разработки мы осознали, что все это может вылиться в настоящее разочарование для пилотов МИГов. Дело в том, что игра охватывает огромную территорию, а МИГов в ней может быть не более 256. Поэтому велики шансы, что игрок просто не сможет оказаться в нужном месте в нужное время. В общем, нам еще предстоит хорошенько дорабатывать мультиплеер. Это насущная проблема, которая несколько снижает общее качество игры.

НИМ: Что явилось для вас самой большой проблемой, при создании МА? Надеюсь, это не был недостаток наличных :) ?

P.X.: Mig Alley - огромная игра, в программе содержится порядка полумиллиона строк кода, не считая комментариев. Такие масштабы создали определенные сложности при координации работы команды.

В дополнение к огромному по размеру коду нам пришлось обрабатывать гигантское количество исходных данных. Например, на обработку ландшафтов ушло три "человеко-года".

Мы пытались уложиться в рамки бюджета по деньгам и по времени, и все равно — превысили его по обоим показателям. Основная сложность состояла в нахождении баланса между качеством, стоимостью и временем. Что ж, качеству мы выставили максимальный приоритет.



НИМ: В коробке МА мы обнаружили очень интересную книжку – The F86 vs. Mig15, принадлежащую перу В. Харбисона (W. Harbison). Является ли она своего рода военным отчетом о войне в Корее, написанным реальным боевым летчиком, или же это "фишка" сценаристов игры?

P.X.: В. Харбисон действительно состоял на службе в Королевских ВВС, войну он закончил в звании вицемаршала. Сейчас он живет в США, и я разговаривал с ним несколько раз за последние несколько лет. В свое время он вылетал на боевые задания в Корее, находясь во временном подчинении у американского командования. Написанный им доклад был использован Королевскими ВВС при разработке тактики ведения боевых действий во время потенциального конфликта в Европе.

НИМ: Расскажите о процессе создания летной модели Mig Alley, какими источниками вы при этом пользовались. Консультировали ли вас реальные пилоты, принимавшие участие в корейской войне?

P.X.: Мы стремились создать в высшей степени реалистичную модель, что не замедлило отразиться на ее сложности. Мы смогли отразить качества каждого самолета не только в плане скорости, высоты и маневренности, но также воссоздали их характеристики по управляемости, возможности сваливания в штопор и так далее. Были учтены специфические особенности и "глюки" конкретных моделей в условиях различных перегрузок, что затрудняло пилотирование самолетов 50-х годов, в сравнении с современными машинами. При исследованиях летных характеристик самолетов, мы использовали данные тестов НАСА в аэродинамической трубе, как самолетов, так и их двигателей, а также всевозможные инструкции и отзывы нескольких пилотов. Также нас консультировал пилот, который до сих пор летает на Sabre и MIG, он оказался незаменимым при точной настройке систем управления самолетом.

В то же время у игрока есть возможность настроить степень реальности симулятора. В частности – увеличить тягу двигателей, т.к. соотношение тяга/вес в пятидесятых было значительно меньше, нежели сейчас.

НИМ: Какие силы были привлечены к разработке МА?

P.X.: В 95-96 годах игрой занимался всего один человек. В 97 – уже восемь. На финише в команде было два дизайнера, три художника, три человека занимались обработкой всевозможных данных, пять программистов.

НИМ: Что в Mig Alley есть такого, чего нет больше ни в одном авиасимуляторе? Какие стороны игры, по вашему мнению, вам особенно удались?

P.X.: Насколько мне известно, MiG Alley – первая игра, в которой игрок взаимодействует с наземным оператором наведения (Forward Air Controller), в кампании 2, например. Еще игра отличается правильностью размеров наземных объектов – мостов, зданий, которые корректно вписаны в ландшафт.

НИМ: Модель повреждений в МА произвела на нас очень хорошее впечатление, как вам удалось достичь такого реализма?

P.X.: В МА повреждения зависят от места попадания пули. Я не думаю, что мы первые в этой области, но мы уделили проработке этой идеи немало времени. Но, к сожалению, есть несколько неточностей. Отверстия от попаданий в Sabre намного больше, чем те, что пробиваются в МИГах, так как на МИГе установлены пушки, а на Sabre - пулеметы. Но если вы попадете пулеметом Sabre по Sabre же, то отверстия все равно будут большого размера, мы не предусмотрели специального варианта повреждений для такого случая.

НИМ: Многие российские геймеры будут с удовольствием играть в Mig Alley. Что бы вы хотели сказать им о ваших планах на будущее?

P.X.: Было бы неплохо продать в России побольше экземпляров МА. Это позволило бы нам получить ресурсы для того, чтобы разработать для вас что-то особенное. Интересно, какие конфликты хотели бы увидеть "просимулированными" российские игроки? С другой стороны, будут ли эти конфликты также интересны и для западных игроков?

Послесловие

Как видите, мы опять вернулись к старой песне о том, для чего стоит покупать лицензионные игрушки. Ежели мы к ним повернемся кошельком, то они готовы повернуться к нам лицом. Кстати, не сочтите за труд ответить на вопросы Рода, а уж ваши ответы мы систематизируем и перешлем ему.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Реализм	●●●●●●●●●○

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 1 до 3 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Иван Банников aka Alhok

Fly!

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	G.O.D.
Разработчик	Terminal Reality
Требуется	Pentium 200, 3D уск.
Рекомендуется	PentiumII-400, 64 Mb
	Windows 95, 98

Жанр авиасимуляторов, как всем нам хорошо известно, один из самых консервативных в современной игровой индустрии. Сменяют друг друга эпохи и самолеты, но основной принцип симов остается неизменным – нужно сбить кого-то, и не дать сбить себя любимого.

До недавнего времени подавляющая часть авиасимуляторов была посвящена военной технике. Но, оказывается, что и на базе вполне гражданской авиации можно сделать сим, да еще такой, от которого проблематично оторваться. Microsoft Flight Simulator своим выходом ознаменовал рождение авиасимуляторов гражданской авиации. В нем вместо старого принципа во главу угла поставили новый – "полет ради полета" плюс "реализм превыше всего". С тех пор на этом поприще появилось немало игрушек, к компании которых совсем недавно прибавилась и Fly!.

Fly! была впервые показана на E3, где она произвела очень хорошее впечатление. Вспомните, чем притягивал Microsoft Flight Simulator? Правильно, реализмом и глобальностью. Но многих потенциальных игроков оттолкнула сложность в ее освоении. Не исключено, что именно поэтому разработчики Fly! решили создать не только красивый и увлекательный, но и "легкоусвояемый" для начинающего игрока продукт.

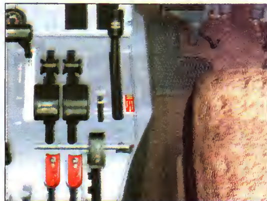
И надо сказать, что эта затея у них выгорела. Графически Fly! выполнен прекрасно. Облака выглядят... как настоящие облака, ими можно просто любоваться, забыв обо всем остальном. Закаты и рассветы в Fly! могут по красоте соперничать с природными. Вот тут то самое время упомянуть о графических минусах, вернее, об одном, но очень существенном. Ландшафт в игре просто "никакой", и не вызывает положительных эмоций. Все выполнено как-то схематично. Города вообще больше смахивают на плоское разноцветное месиво. Единственный выход из такого положения – держитесь на высоте от тысячи футов и выше, а при взлете и посадке любуйтесь небом (оно не в пример ландшафту выглядит очень эффектно). Хотя, согласитесь, такой извращенный подход к полетам не безопасен для жизни.

Легкость освоения Fly! заключается не в упрощенной летной модели, а в хорошо проработанной системе помощи пилоту. Например, если вы не знаете, как взлететь, то, нажав кнопку E, вы увидите те рычаги и кнопки на приборной доске, с которыми вам надо будет произвести необходимые манипуляции (на первых порах эти операции будет делать за вас компьютер, но потом такой режим можно выключить). Таким образом, вы сможете научиться летать на нескольких самолетах, даже не входя в режим тренировки.

Fly! предлагает полетать на пяти самолетах малой гражданской авиации: Beechraft King Air B200, Cessna 172R Skyhawk, Piper Malibu Mirage, Raytheon Hawker 800XP и Piper Navajo 350 Chieftain. Как вы знаете, именно на самолете фирмы Piper недавно разбился один из Кеннеди. Если возникнет желание, вы сможете повторить маршрут его полета, благо обширная база данных Fly! включает в себя еще и частные аэродромы.

О глобальности Fly! можно говорить долго. Для полетов доступны все уголки земного шара. В одной только Зимбабве вы можете посетить более двадцати аэродромов! Но становиться обидно, что Казахстан, представляют только семь аэродромов, что-то мне не вериться, что Зимбабве в этом плане круче нашего соседа. Говоря об аэродромах, мы, конечно, не могли обойти тему отечественных взлетно-посадочных полос. Так вот, Россия представлена впечатляющим количеством аэродромов и городов с аэропортами, здесь и родное "Домодедово" и, столь любимый террористами, "Минеральные Воды".

Реализм выступает неотъемлемой частью любого симулятора, и во Fly! он присутствует во всем, кроме крушений. Лично я привык считать, что (как поется в песне) "на земле стальное крошево – здесь вершится правый суд...", но разработчики, видимо, со мной не согласны. При падении с любой высоты самолет не разламывается на куски, как должен был бы, а с ужасным скрежетом ударятся о землю, пару раз подскакивает, как футбольный мячик, и спокойно ложится на какой-нибудь из двух боков. Конечно, не исключается возможность того, что все представленные в игре самолеты, созданы по какой-то секретной доселе неизведанной технологии и обладают такими вот сверхвозможностями :).







В целом же о Fly! можно сказать, что перед нами добротный авиасимулятор, который понравится как новичкам, так и ветеранам. Так что играйте, не пожалеете, а для кого-то подобная игра может стать первой ступенькой на пути в реальный мир гражданской авиации.

Вот и я, полетавши, думаю, а не прикупить ли мне какой-никакой Beechraft?



Петр Старков ака At Let

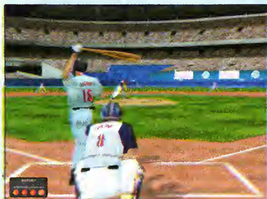
Microsoft Baseball 2000

"Я не спортсмен, я бейсболист"
Мак Рейнольдс
(чемпион по "хоум-ранам")

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-200 MMX, 3Dfx
	Windows 95, 98

Как бы нам ни пытались испортить грядущий праздник путаными разговорами о том, в каком году будет настоящий конец тысячелетия, очередной новый год мы, безусловно, встретим в полной уверенности, что присутствуем при событии вселенского масштаба. Не так уж часто первого января перескакивают сразу четыре цифры на календаре. Не обходит стороной круглую дату и игровой мир. Конечно, Sim Sity 3000 хватили лишку, но нарастающее количество продуктов с тремя нулями на конце подтверждает, что нас ждет начало нового тысячелетия. В этом смысле и требования к играм будущего будут соответствующие.

Может быть, этим вызвано промедление некоторых гигантов индустрии с заявками новых шедевров. Тот же EA-Sports что-то темнит с выпуском очередной серии своих блокбастеров. А вот самоуверенный Microsoft, ничуть не стесняясь, предложил нам Baseball 2000, уже в начале лета 1999.





Бейсбол входит в категорию самых консервативных видов спорта. Скорее всего, даже в конце следующего тысячелетия в него будут играть мужчины, облаченные в бриджи времен "до первой мировой". Здесь не проходят такие натиски моды, которые сумели смять даже чопорный теннис. Так, что же требуется от симулятора бейсбола, чтобы он соответствовал духу этой игры, и в то же время был игрой следующего тысячелетия?

Для ответа на этот вопрос давайте посмотрим на игру не с нашей довольно высокой колокольни, а с точки зрения американцев, для которых это – спорт номер один. Ведь, несмотря на утверждение Арнольда Шварценегера в фильме про полицейских и милиционеров, обыграть их профессионалов нашим любителям пока не удается.

С рядовыми же американцами все просто, как с амебами. Если они хотят увидеть цирковое шоу мутантов – идут на баскетбол, если посмотреть на побоище и послушать хруст костей и лязг доспехов – посещают американский футбол. Так что же делать людям, которым хочется просто за душевным разговором набраться с другом пива? У них ведь не принято вваливаться друг к другу в гости просто, потому что душа просит. Замену таковым мероприятиям и обеспечивают бейсбольные стадионы.

Получение эмоций, схожих с эмоциями людей играющих и созерцающих реальный бейсбол, и будем считать успехом обсуждаемого симулятора.

С чего начнем, вы уже догадались, конечно, с пива. Без него заниматься бейсболом не имеет смысла - никогда не понять суть игры. Только, пожалуйста, не переусердствуйте - пропадет контроль мяча. Конечно, после установки мы попадаем в одно из знаменитых окошек, так что размышлять, как что-нибудь закрыть-свернуть не надо.

Прежде всего, не стоит тренироваться на одиночных матчах - сезон длится 165 игр. Вдумайтесь в это число, за такой промежуток времени вы научитесь играть, даже если раньше о бейсболе слышали только от радикалов, грозивших переименовать его в лапту. Очень грамотно выполнена возможность регулировать сложность не только по ходу сезона, но и в каждой конкретной игре, перед любой подачей мяча. Даже если вы три года становились чемпионом России в составе "Красных Дьяволов" или сейчас играете за СКА из Балашихи, советую не пижонить и не ставить сразу высший уровень сложности. Реальное видение мяча и его проекция на мониторе – вещи разные. Да, еще существует и другая занятная тонкость. Помимо возможности изменения сложности игры, которая в основном влияет на ловкость машинных игроков и выделенное на прицеливание по мячу время, можно варьировать и сам способ прицеливания. Самый примитивный случай - вам показывается место, где мяч попадет в ловушку принимающего, а при нанесении удара бьющий попадет центром биты в центр мяча. При других установках вам самим придется целиться, за короткое время наведя крестик в точку пролета мяча. В первом случае, конечно, отбить мяч легче, но не всегда по ходу игры требуется просто попасть по мячу, часто надо еще, чтобы он полетел в нужную сторону, а для этого центральный удар не подойдет. Обратите также внимание на возможность "autofielding", выбирайте эту опцию, если хотите, чтобы игра смотрелась как в Major League (то есть практически без ошибок в защите). Конечно, честнее бегать за мячом самому, но тогда игроки в поле частенько будут выглядеть как доморощенные таланты. В общем, возможностей комбинировать уровнями игры предостаточно. Так что смело "заряжайте" сезон, выбирайте команду и вперед.

Допустим, выбрали вы "Индейцев" из Кливленда. А что - достойная команда. Последнее время выигрывала Американскую Лигу, правда, в Мировой Серии терпела поражения, но все-таки... А если кто-нибудь и смотрел очень качественный фильм "Высшая Лига", в котором играли Чарли Шин, Том Беренжер и Уэсли Снайпс – то это как раз про "Индейцев". Думаю, что банальная команда "Янки" из Нью-Йорка не должна пользоваться у нас особой популярностью, несмотря на обилие огородников-бобров в их клубных кепках. А "Индейцы" еще во времена блиставшего за Нью-Йорк знаменитого

мужа Мэрилин Монро не раз трепали нервы и порой обыгрывали фаворитов. Изучив ростер (состав команды), замечаем, что создатели, как водится, не потрудились над разнообразием выбора игроков, скамейка запасных очень коротка. Конечно, бейсбол – не американский футбол, и после каждой игры две трети команды не получают травмы, но трудно испортить кашу маслом, тем более, что вряд ли это дорого стоит.

Список отбирания по умолчанию построен в классическом стиле. Первыми идут люди с хорошим процентом выхода на базу и высокой скоростью бега. Например, Кени Лофтон (аналог героя Уэсли Снайпса) - один из лидеров лиги по своровaнным базам. За ними следуют атлеты, которые в состоянии отправить мяч в такую даль, что пока его будут ловить, первые успеют проделать максимальный путь до домашней базы. Здесь советую обратить внимание на Мэни Ромиреса – несмотря на неудобную стойку, очень знатно попадает по мячу, причем рекомендуется бить "на силу". Замыкают список отбивания игроки, звезд с неба не хватающие, но способные испортить статистику любому подающему противника. Пока ничего лучшего в бейсболе пока не выдумали, да и не выдумают.

И вот выбегаем на поляну. К графике подходит определение - "неплохая". Да и только. Даже при наличии ускорителя игроки выглядят почти кубическими фигурками с надетыми на них бледными лицами реальных игроков, причем фотографии явно сделаны фотографами, только-только ступившими на профессиональный путь. Без вожделенного "Монстра" и вовсе можно подумать, что рассматриваешь альбом с карикатурами Битструпа. Одно хорошо - движения бейсболистов плавны и естественны. Стадион и трибуны нарисованы, но разговор о том, чтобы персонально разглядывать болельщиков не идет.

В дальнейшем освоение игры не представляет особого труда. Соизмеряйте свои возможности с умениями игроков и тренируйте быстроту реакции. Все удобства предоставлены. Только когда немного осваиваешься, в глаза бросается по-настоящему серьезный прокол разработчиков. В бейсболе акцент между процессом игры и результатом несколько смещен в сторону процесса, поэтому и накопилось огромное количество обязательных культовых действий, выполняемых участниками игры. И показательное обнародование примет для удачного удара, и вызывающее поведение игроков перед отбиванием мяча, и демонстративное сплевывание коричневой от жевательного табака слюны под ноги себе, противнику или судье. Ничего такого в обсуждаемом произведении нет. Мало того, тренерские установки на розыгрыш комбинации в бейсболе также доводятся до игроков путем подачи забавных шифрованных сигналов как-то: потрепывания себя по ушам, поглаживания по животу или бедрам, прикосновения к козырьку бейсболки и т.д. В произведении Microsoft не только нет этой процедуры, но и вообще дать установку заранее на розыгрыш комбинации невозможно. Жаль, ведь все эти фенечки во многом есть суть бейсбола, его кураж, его душа.

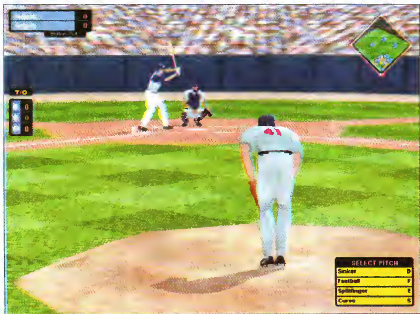
Хотя одну веселую деталь проработать создатели игры не поленились. В своем самосознании американцы не далеко ушли от знаменитого председателя домкома Швондера, которого хлебом не корми, дай попеть хором, чтобы поднять патриотизм масс. Так на бейсбольных стадионах перед началом седьмого ининга принято петь хором клубный гимн, который исполняет какой-нибудь Энрико Палаццо, а все трибуны дружно подтягивают (кстати, после этого по стадиону перестают разносить хмельные напитки). Действительно, представляете разгоряченных американских фанатов, которые, напевшись гимнов, и, напившись пива, громят стадион и избивают какой-нибудь местечковый калифорнийский ОМОН?





Пора подводить итоги. Если вы хотите приобщиться к этой не напрягающей, дающей отдых воспаленным нервам и негнущимся пальцам игре, если все друзья разъехались, на улице дождь и хочется пива - смело ставьте диск с Microsoft Baseball 2000 в CD. Отдых вам гарантирован.

И все-таки, на пороге 2000 года хочется получить игру, дающую больше удовольствия, чем получаешь от скрупулезной отработки техники ударов и тактики бросков. А без создания должного антуража, без супер-графики, веселой музыки и ехидных комментаторов спортивным играм в следующем тысячелетии будет неуютно.



Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Реалистичность	●●●●●●●●●○
Рейтинг	**7.9**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

NBA Inside Drive 2000

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	High Voltage Software
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233+, 3D
	Windows 95, 98

Они испугались. Видит Бог, Билли со своими приспешниками в кои-то веки испугались реальной, здоровой конкуренции, выпустив симулятор первенства Национальной Баскетбольной Ассоциации 2000 года в середине года 1999. Испугались кого? Да, конечно же, неповторимых EA Sports с готовящимся продолжением "классики" NBA Live, которая по традиции входит в канун регулярного чемпионата. Хотя, с другой стороны, именитый производитель всякого софта предпринял очень верный маркетинговый шаг. Согласитесь, последнее баскетбольное творение EA Sports было несколько слабоватым. Следовательно, надоело быстрее. А до следующего – как до китайской



границы. А тут вам альтернатива. Для баскетбольного фаната – вещь редкая. Вывод – купят. И ведь действительно купят. Игра-то неплохая...

Симулятор, просто симулятор

Для начала смотрим традиционное кино. Ролик, который предшествует началу игры, целиком и полностью состоит из фрагментов ушедшего сезона. Данный фильмец недурен собой и создает первое приятное впечатление, под которым и происходит дальнейшее знакомство с игрой.

Путь команду Гейтса ругают за "форточки", я же рискну похвалить игрушки, выходящие из-под пера партнеров компании. Все последние творения содержат в себе очень функциональные и грамотные интерфейсы. И NBA ID 2000 не стала исключением. Все необходимые опции (для каждодневного пользования) под рукой, а если немножко порыться, всплывут нужные детали. Необходимые настройки проводятся мгновенно. Список изменяемых опций в меру стандартен и широк. Браво!

А вот что касается игровых возможностей, то тут ситуация не столь радужная. Но и совсем не печальная. Есть лишь необходимый минимум режимов игры. Тренировка, товарищеская игра, плей-офф и сезон. Примочек типа миниматчей один на один или конкурса по трехочковым броскам нет. Впрочем, предложенный список удовлетворит нужды даже очень взыскательного болельщика, а посему, оценим данный аспект игры на "хорошо" и обратимся к игровым возможностям.

Правильная тактика

Новое баскетбольное творение выгодно отличается от конкурента (пока единственного – NBA Live 99) хорошо развитой тактической частью. У продуктов EA Sports наметилась тенденция к упрощению именного этого аспекта симуляторов, и некоторым состояние вещей пришлось не по душе. Что ж, начинающие тренеры найдут хорошую отдушину в новой игре. Количеству схем игры в нападении позавидует иной учебник. Помимо этого, существуют общие установки для игры в нападении и защите. Такие, например, как плотность опеки игрока владеющего мячом или тип защиты. Можно запускать проходящего игрока в центр или, как говорят на баскетбольном языке, в лицевую. Для игры на щитах устанавливается агрессивность на подборах, можно ставить под двойную опеку лидеров соперника. Иными словами, тактика в игре поставлена на широкую ногу. И что самое главное, игровой процесс позволяет *реально* пользоваться той или иной схемой, а также подсматривать комбинации противника. Правда, для этого необходимо порядком поднатореть в управлении игроками.

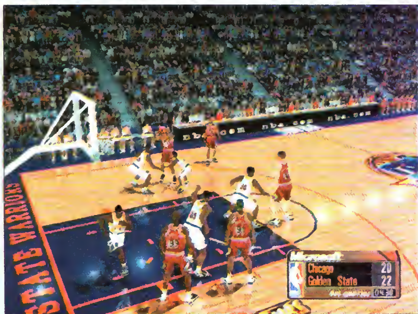
Кстати, если уж речь зашла об управлении. Игрушка свято соблюдает установленные баскетбольные стандарты. Четыре основные совмещенные клавиши, включающие ускорение, пас, бросок, прыжок, переключение и перехват и несколько второстепенных, которые осваиваются со временем.

Стоит отметить полезную функцию стрейфа. Игрок укрывает корпусом мяч и осторожно продвигается вперед. Эта функция поможет вам преодолеть плотную оборону соперника в напряженные моменты игры.

Хвалим AI

Вы знаете, пообщавшись некоторое время с NBA Inside Drive 2000 (эх, какое название красивое), я пришел к мнению, что данное творение несколько серьезней проекта EA Sports. В силу ряда причин.

Так, в игре вы не сможете легко и непринужденно оббегать одного оппонента за другим и воздушно парить над корзиной. Здесь вам сразу устроят "дабл тим" и бесцеремонно отберут мячик. Не получится и залихват-





ской игры на быстрых отрывах. Очень скоро выяснится, что большой Шакил не очень умело ловит резкие неожиданные пасы, а среднестатистический плеймейкер часто грешит неточными передачами в аут, попадая под плотную опеку. Практически не проходят пасы поперек площадки, а стоит чуть замешкаться при владении тем же Шаком, как последует потеря.

Игра строится от броска. Естественно, случаются и красивые проходы и смачные слэмы, но не так часто, как того хотелось бы и, почему-то, преимущественно в наше кольцо. Компьютер очень грамотно (а самое главное, в подавляющем большинстве случаев чисто по-баскетбольному грамотно) растаскивает оборону. Далее следует пас свободному игроку, и тот беспрепятственно поражает цель. Красиво смотрятся комбинации "двойка" в исполнении искусственного интеллекта – виртуальным игрокам позавидовали бы Мэлоун со Стоктоном.

Да, стоит признать, что уровень AI довольно высок и, что немаловажно, качественен. Компьютер не переигрывает нас за счет подленьких штучек, он обыгрывает нас по баскетбольным правилам.

Потеря скорости

Допустим, нам противостоит настоящий умница, но интересно ли при этом играть? В принципе, довольно занятно, но не более того. Возможно, пытаясь создать настоящий симулятор разработчики немножко перестарались и в результате вышло так, что иногда играть в NBA 2000 просто утомительно. Симулятору не хватает динамизма и скорости. Нет легкости в движениях баскетболистов, и даже быстрые отрывы выглядят вяло.

Немного недоработано управление. Нередко получается так, что пытаешься откинуть мяч стоящему рядом партнеру, а вместо этого получается невразумительная перекидка на другой край площадки, легко перехватываемая компьютером. Но в целом управление реализовано достойно, хоть и далеко не идеально.

Как и всякий уважающий себя симулятор, проект High Voltage использует технологию Motion Capture. Использует вполне пристойно. Хорошо двигаются разыгрывающие, похвально выглядят некоторые заранее приготовленные проходы и половина "данков". А вот другая часть движений смотрится несколько неестественно. Иногда руки игрока легко проходят сквозь кольцо и это не очень эстетично.

Следует признать удачным ход со статистическими выкладками. Нам постоянно показывают, кто сколько попал и промазал, кто сделал рывок (в смысле – какая команда) и так далее.

Для терпеливых

Графически проект выполнен неплохо, но не более того. Типичная ускоренная игра. Модели баскетболистов довольно средние, лица не настоящие. Зато кроссовки разные. Новшество – по полю бегают судьи. Движок не очень быстр, но и не особо тормознут, что само по себе неплохо.







Присутствуют также некоторые эффекты, такие как отражения игроков в паркете. Ну, а если в целом, то графика средняя, местами симпатичная.

Таков же и звук. Все нужные эффекты на месте, а где-то за кадром восседают два комментатора, один из которых, как принято говорить там – афроамериканец. А по-нашему просто негр. Этот парень довольно весело прикалывается, внося в некоторые сцены колорит. Плохо, что фразы часто повторяются и не всегда соответствуют действительности.

NBA Inside Drive 2000 – вещь в себе. Если вам по душе максимально приближенные к жизни спортивные симуляторы, вы без ума от кропотливой игры в пас, любите подолгу разыгрывать комбинации и при этом имеете долю терпения для освоения принципов нового баскетбола, то эта игра для вас. Если же вы тяготеете к аркадным вещам, заряженным весельем и динамизмом, то подождите до осени. Ходят настойчивые слухи, что Acclaim готовит продолжение великой баскетбольной аркады NBA Jam.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○○
Реализм	●●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.9

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

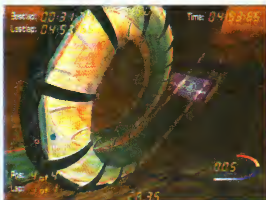
Reckless Driver

Thrust, Twist'n Turn

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Take 2 Interactive
Разработчик	Carts Entertainment
Требуется	Pentium 200, 16 Mb RAM.
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Сеть

Некоторые говорят: "Как тесен этот мир!", - и тяжело при этом вздыхают. А вот я, к примеру, пообщавшись с аркадными автогонками последнего десятиле... последних десяти месяцев, пришел к несколько иному умозаключению. Как тесно человеческое сознание, как узко и однообразно оно мыслит. Вне зависимости от того, располагается это сознание внутри мозга европейца или австралийца, плоды умственной деятельности, направленные (ближе к теме) на создание компьютерной игры, зачастую бывают поразительно схожи.

Пример. Проект под названием



TTT (который сегодня мы рассмотрим) и, уже гостившая на страницах вашего любимого журнала, Deathcarz. Если отбросить детали и ухватить за шкирку сам принцип, то откроем для себя чистой воды клоны. Но создатели последнего имеют право надеть смирительную рубашку (одну на всех) и вопить нечеловеческими голосами: "Мы были первыми, а зТТТо – плагиат". Ну и путь орут, нам ведь все равно...

Эта стиль твоей жизни, чувак!

Электронная культура уже настолько плотно вошла в нашу жизнь, что никого давно не удивляет, почему в играх практически нет живой музыки (первый NFS). Все настолько прониклись эмбиентом для угрюмых 3D подземелий, сумасшедшим техно для кулачных поединков, бешеным джангл и брейк-битом для гонок, что забыли о другой музыке, которую мы, по всей видимости, теряем. Ну и не беда. Симфонию можно послушать в консерватории, а на длинноволосых металлистов полюбоваться на рок-концерте. Короче, что-то мне не удается привести эту изворотливую мысль к цели нашей беседы – к игре ТТТ, а потому скажу без лишних повествовательных понтов. Языком "старославянским" это будет – игра "кислотная", на, а если чуть современней – "продукт интеллектуально-злектронной эпохи конца девяностых". Каких сейчас очень много.

Прямыми следствиями применения указанного выше стиля являются: лаконичный интерфейс, "прикольное" оформление менюшек, соответствующий саундтрек и какие-то наркотически-колбасные трассы. В общем, стандартный набор большей части современных гоночных аркад.

Игровой принцип также воняет примитивизмом (когда твои мозги разжижены кислотой, много думать на редкость вредно и небезопасно для здоровья). Режим по имени аркада отправляет нас в глупое по сути свое путешествие. На протяжении этого "кислотного трипа" нам повстречаются четыре трассы, которые доступны, как дешевый беломор. Однако бродят и недоступно озираются еще четыре, открываются они только первыми местами на первых четырех. На этих секретных треках также неплохо было бы прийти впереди оппонентов. Вот и все. Несколько машин, выбор за вами. Поехали!



Оторвись с друзьями, чувак!

В воздухе появляются стальные цифры, побольше нашего автомобиля, они крутятся, превращаясь одна в другую, разумно уменьшаясь. Когда единица становится нулем и исчезает, происходит оправдывающий свое существование старт.

Друзей мало. Трое на трассе, не считая, собаки (это мы). И почему-то каждый из них не отличается повышенным показателем альтруизма. Они не хотят пропустить усталого пахана к тяжкому бремени лидерства, а потом лишь укрываться, как подлые велосипедисты, за его мощной спиной от лобового сопротивления. Вместо этого твари совершенно по-хамски уезжают вперед и при каждом удобном моменте толкаются.

А ракеты приказали долго жить. Знаете кому? Ускорению. И оно живет, оно здравствует. Правда иногда все же кончается, но есть. Пушки-пистолеты также отдали швартовы, луки и стрелы в нашем случае попросту нецелесообразны. Палка-убивалка? Вы шутите!





Ну, так вот, трасса почему-то болтается прямо в воздухе. Мало того, она ужасно кривая. Кажется, что проектированием занимались с разной степенью самоотдачи и самозабвения по очереди несколько косоглазых, криволапых, близоруких и безруких крокодилов. Они умело орудовали молотками и наковальней, куя макеты треков. Может, стоит закупить для российских разработчиков “парочку белых и пушистых”, дабы колбаситься всегда и по полной.

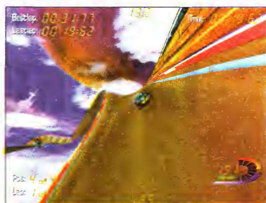
Камера повторяет траекторию движения машины точно. Голова отчего-то кренится, а в подвеске (то есть шее) раздаются стуки. Серии зигзагов и загогулин, трехмерных шпилек и плоских “хейрпинов” сменяют друг друга с калейдоскопической быстротой, мутя сознание. Все время куда-то падаем, попутно взрываясь. Однако ж возвращаемся вновь, снова и так далее. Веселье крайне специфическое, на любителя-извращенца.

Разумно и своевременно ускорившись можно так пихнуть под зад дружка, что тот улетит в пропасть (считайте это хинтом!).

Утоли жажду смотрения, чувак!

Что касается визуализации происходящего за окном монитора, то и здесь все как требуется. Величественное небо плавно перетекает в незамысловатый, но не менее впечатляющий бэк-граунд-поверхность (иногда поверхность где-то очень далеко, на трассе “небо”, например), а сама трасса – это громоздкая металлоконструкция широкая и нерушимая. Предельно кривая, как уже говорили. Все это вкупе выглядит крайне круто при условии наличия у вас мощного компьютера (в таком случае трассы прорисовываются





очень далеко, и эти серпантины производят-таки впечатление своей архитектурной переизбыточностью). Если же на столе обосновался маломощный “Спектрум”, то приготовьтесь поскорее к тому, что игра просто не пойдет (конечно, сидюк в магнитофон не засунуть). Ну, а если серьезно, то правда не пойдет. На Atari, к сожалению, тоже. И даже владельцам PlayStation дергаться не стоит.

Графика не блещет цветом, зачем-то она реалистичная. Но в этом есть свой кайф. Поверьте мне на слово.

Звук самодостаточен. Большего не нужно. Да, и не можно. Легкая танцевальная музыка, саунд мотора, столкновений, злостное шипение выжившего ускорения.

Будь в курсе, чувак!

До сих пор мне не понятно, как можно было орать на весь мир о какой-то там superior playability в своих пресс-релизах. Ну, нет ее тут. Для терпеливых и упертых эта игра. Трассы, несмотря на внешний чудаковатый вид, настолько неестественно длины и пустынны, что хочется тривиально выть. Соперники редко радуют нас своим соседством. Они предпочитают находиться где-то впереди.

Согласен, на достойном уровне исполнения графика и звук. Однако в целом игра не производит благоприятного впечатления. Дай Бог памяти, Deathcarz был куда привлекательный. А TTT можно назвать “лысой” копией, или даже кастрированной, австралийского хита. Было бы оружие и трассы покомпактней, все было бы иначе. Вот, в общем-то, и все.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.1

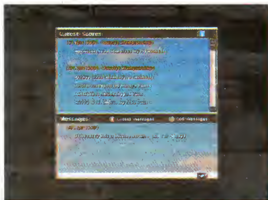
Время освоения: 1 минута
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Александр Лашин aka S_Lash

International Cricket Captain 2

Жанр	Sport Management
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Empire Sports
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Крикет - вещь сугубо английская и русскоязычному народу малопонятная. Правила, отдаленно напоминающие бейсбол, но, тем не менее, экстремально замороченные. Матчи, длящиеся до трех дней с ежедневными перерывами на обед и чай. Все это глубоко чуждо воспитанному на хоккее/футболе/волейболе русскому человеку, а посему с ходу им отвергается как "чушь это все собачья, и пусть англичане сами этой лажей маются".



Поэтому, как вы, наверное, сами понимаете, рассказывать читателям "Нави" про симулятор крикета - дело истинного ценителя спортивных извращений, каковым я, собственно, и являюсь. Не занимая более ваше драгоценное время, приступаю к рецензии.



England 1999, World Cup Year

А вы знаете, что в этом году проходит Чемпионат Мира по крикету? Ну что же вы! Такое ведь событие :) ! А если чуть серьезнее, то действительно, в этом году в Англии проходит Чемпионат Мира и International Cricket Captain 2 помимо чемпионата Англии посвящен еще и этому в высшей степени знаменательному событию. "Sequel to the best selling cricket management game for PC" - гласит надпись на присланной из Лондона коробке с игрой, что предполагает высшее качество симуляции крикета. Англичане во что попало играть не станут :) . А если совсем серьезно, то игра действительно хорошая, хоть и на большого любителя.

Оверзы и викеты

Краткий свод правил крикета вы можете прочитать на врезке, а посему перейдем к игре. Все типы матчей (Чемпионат, Кубки Англии и международные матчи) отображены в игре без особых изъянов. Собственно говоря, "менеджерская" часть, вроде купли-продажи игроков, тренировок, драфта сделаны со знанием дела и на весьма высоком уровне. О ней говорить не стоит, а лучше я замолвлю словечко-другое про "сюжетную" часть игрушки.

На выбор игрокам представляется три основных режима. Вы можете начать игру капитаном (на самом деле это тренер/менеджер, как в теннисе) местной команды и заработать право руководить сборной командой Англии на Кубке Мира, а можете сразу получить и то и другое, лишившись права попасть в High Scores. Также есть возможность, не отвлекаясь на местные Чемпионаты и Кубки, играть только Кубок Мира за любую команду.

Игровой процесс поначалу был для меня весьма сложен из-за незнания правил. После того, как я досконально изучил скачанный из Internet файл с правилами на 50 с лишним Кб, мне показалось, что процесс стал еще сложнее ;). На самом деле, все не так уж и сложно, главное - наметить тактику. Людям, знакомым с командными видами спорта лишь по хоккею или футболу может показаться, что понятие тактики в крикете, как и в бейсболе, отсутствует напрочь. Заблуждение! Найти правильный порядок выхода к воротам отбивающих и бросающих - архисложное дело, требующее кропотливого изучения игроков, их сильных и слабых сторон. Кроме того, желательно против игрока соперника выпустить наиболее (для него) неудобного оппонента.

А способы броска! А замены! А расстановка игроков! Все это увлекает почище некоторых футбольных менеджеров, не говоря уже о формулистических. Видели бы вы меня, когда мой бросающий сделал хет-трик (такой термин есть не только в хоккее, но также в крикете и бейсболе). Короче, море эмоций.

Вдаваться в описания конкретных игровых моментов не стану; вещать российскому читателю о фичах

Правила крикета

Играют две команды по одиннадцать игроков. Матч продолжается от одного до нескольких дней с перерывами на обед, чай и просто попить (раз в двадцать минут).

Игра состоит из иннингзов (Innings - ед. и мн. числа), в которых команды набирают Раны (runs) - очки. После завершения условленного (разного в разных видах матчей) количества иннингзов команда, набравшая больше ранов, выигрывает.

В центре поля в форме эллипса с осями 90 и 150 метров на расстоянии около восьми метров друг от друга расположены викеты (wickets) - ворота размером примерно 81 на 22 сантиметра. Вдаваться в конструкцию не буду, но когда в них попадает мяч, ворота рушатся.

Игра. Около каждого викета стоят вооруженные особыми битами (bats) отбивающие (batsman), возле одного из викетов стоит бросающий (bowler). Дальний от бросающего отбивающий называется striker, ближний - non-striker. За striker'ом располагается "вратарь" (wicket keeper). Остальные спортсмены называются полевыми (fielder). Бросающий разбегается и, поравнявшись с non-striker'ом бросает мяч в викет, обычно с отскоком от земли. Striker пытается отбить мяч; если он промахивается, и keeper ловит мяч, он (мяч) считается готовым (completed). Если striker отбивает мяч, отбивающие пытаются заработать раны (см. ниже), после чего мяч тоже считается готовым. Если мяч попадает в страйкера, то он называ-





и опциях крикетного менеджера - вещь, ИМХО, бесполезная ;) . Круто все, господа, действительно круто. И необычно, непривычно, а оттого еще более круто и рульно.

Графиксы и саунды

А вот что касается технической части игры, то тут все совсем не круто и уж, тем более, не рульно. Графика спрайтовая, что уже само по себе - не здорово. Фигурки игроков мелкие, движения какие-то невнятные и абсолютно не впечатляющие. Нет, не сакс, конечно, но, как сказано выше, далеко не рулезз.

Звук чуть лучше. Но совсем чуть-чуть. Как полагается в подобных случаях, к делу привлекли профессионального комментатора - Джонантана Эгню (Jonanthan Agnew), который чой-то бухтит за кадром, не надоедая, но и не вдохновляя на спортивные подвиги. Все это безобразие записано в wav'ки среднего качества. Я же говорил - не рулез.

Grande Finale? Nah!

А вот что совсем обламывает, так это то, что приобщиться к этой, вне всякого сомнения, славной игре смогут очень немногие россияне. По причине непопулярности самой игры, едва ли стоит ожидать продаж легальных коробок в соответствующих шопах. По той же причине ее наверняка проигнорируют и пираты. Такой вот получился грустный финал. А игра хорошая. Но не для нас, "не в этой жизни" (с).

P.S. Что делать с рейтингами, я не знаю. Буду ставить по собственным ощущениям, хоть и знаю, что большинству российских виртуальных спортсменов игра понравиться не должна. Уж больно тяжело на первых порах "въезжать" в замороченные и непонятные правила. Но я поставлю без скидок на происхождение вида спорта. Игра-то отличная.

Вы хотите постоянно получать полнейшую и свежайшую информацию о событиях в мире крикета? Подпишитесь на интернетовскую газету CricInfo365, которая будет регулярно доставлять вам свежие новости. Адрес - *www.cricinfo365.com*.



ется мертвым (dead), и назначается следующий бросок. Шесть готовых мячей называются овер (over). После завершения овера мяч передается любому из полевых игроков, который бросает в течение следующего овера. Игрок может бросать не более двух оверов подряд. Striker и non-striker меняются ролями (но не меняются игроки) после завершения овера.

Если striker отбил мяч, отбивающие набирают раны. После того, как мяч отбит, отбивающие, не бросая бит (!), меняются местами. Если им удалось сделать это один раз, начисляется одни ран; два раза - два рана и т. д. до пяти! (редко, но бывает). Полевые игроки могут прекратить этот процесс, поймав мяч и послав его (броском) в викет. Страйкерам не обязательно бегать, они могут стоять на месте, в таком случае раны начисляются по-другому. Если мяч попал в поле и после этого выскочил за его пределы, засчитывается четыре рана, если он вылетел за пределы поля (но не далее особой зоны boundary ~ 6 метров), засчитывается шесть ранов. Есть еще несколько сложных ситуаций, но все описывать - места не хватит, скажу лишь, что можно набрать т.н. overthrows, т.е. еще большее число ранов с одного мяча. Раны, заработанные отбивающим, заносятся в его личную статистику.

Когда мяч попадает в викет, одна из трех штанг падает, и викет называется сломанным (broken). Когда викет падает бросающей команде засчитывается взятие викета (wicket taken).

Аут (out) - уход отбивающего, случается в следующих ситуациях: а) полевой игрок поймал мяч, после того, как striker его отбил; б) striker не попал по мячу, и состоялось взятие викета; в) мяч, отскочив от биты или от страйкера, завалил викет; г) striker не попал битой по мячу, но прервал его полет частью тела; д) striker вышел из своей зоны (crease), начал бежать, и в это время полевой игрок завалил викет; если игрок не попал мячом по викету, то мяч считается готовым; е) striker сам завалил викет; ж) non-striker вышел из своей зоны до броска. В этом случае уходит non-striker; есть еще несколько условий, но они вступают в действие нечасто.

Хет-триком (hat-trick) называется ситуация, когда за три овера (не обязательно подряд) бросающий заваливает три викета. Хет-трики в крикете случаются ОЧЕНЬ редко.

Арбитры. За non-striker'ом находится umpire, который решает спорные ситуации. За пределами поля находится рефери (match referee), который следит за исполнением правил и назначает штрафы (penalties) и дисквалификации (misconducts). С судьями в крикете обычно не спорят.

Это, разумеется, только основы правил крикета, но, если вы найдете-таки Cricket Captain 2 и будете в него играть, то для начала вам этого хватит. А если даже не найдете и играть не будете, то все равно пригодится, для общего образования ;) .

Павел Коротов

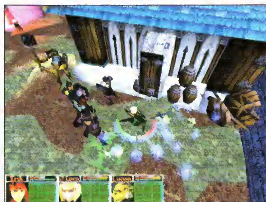
Blade Masters

Жанр	Adventure/Action
Издатель	Ripcord Games
Разработчик	Ronin Entertainment
Дата выхода	Сентябрь 1999 года Windows 95, 98

Если говорить откровенно, я просто не знаю, с чего начать эту статью. Я сам, собственными руками, уже написал с десяток превьюшек по трехмерным играм. Все эти игры относятся к жанру action/adventure, все обещают совершить революцию в жанре и все выходят осенью. Что они там все, с ума посходили? Ладно, придумал, давайте поговорим про Blade Masters. Не оригинально? Наплевать!

Чудеса, да и только

На сей раз "чудеса приключений" нам предлагают бывшие сотрудники LucasArts. Эти люди работали над такими играми, как X-Wing, Indiana Jones and the Last Crusade, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom... Быть может, предыдущие заслуги и заставят нас повнимательнее отнестись к их новому детищу. Сами они определяют его жанр как action/adventure с элементами RPG и стратегии. Во всем этом жанровом изобилии вы играете роль молодого человека, которого зовут Erik Valdemar (Волдемар - это фамилие такое). Жил себе Вольдемар в средневеково-фэнтезийном королевстве, жил - не тужил, ведь королевство-то было довольно благополучным. Король при помощи друга и советника, а также по совместительству и придворного мага приобрел себе в друзья пятерых драконов, с которыми пришли мир и порядок.





Но как-то раз друзья поссорились, причем из-за женщины. Наверное, у короля были довольно веские основания, но все равно не стоило заключать лучшего своего волшебника в темницу. Что сделано - то сделано, и, как только у волшебника не осталось ни малейших сомнений относительно своей дальнейшей судьбы, он стал плести интриги. Королевство начало распадаться на части, а затем случилось то, чего не понял даже сам маг. Драконы покинули страну, и, воспользовавшись их отсутствием, в королевство хлынула всякая нечисть. Во главе сил тьмы стояли пятеро "Стражников". Они разрушали все вокруг себя, заглядывали в самые потаенные уголки, как будто хотели что-то найти.

А причем тут Erik Valdemar? Так он нашел то, что искали Темные Стражники - только и всего. Он наткнулся на проклятый меч в лесу, когда скрывался там от Стражников. Меч обладал колоссальной магической силой, но ей еще надо было научиться пользоваться... Вот этим вы и будете заниматься всю игру. Вы и четыре ваших компаньона (стражников и драконов, как вы помните, тоже было пятеро) должны овладеть магией мечей и раскрыть тайну того, что происходит в королевстве.

Движки

Уф, вроде все. Хотя, нет. Разработчики говорят, что сюжет будет постоянно удерживать игрока в напряжении, да так, что он с огромным нетерпением будет ждать каждую следующую сценку. Скорее всего, промежуточные сценки будут сделаны на самом движке игры, тем более что движок это позволяет. Более того, если верить словам дизайнеров из Ronin Entertainment, они создали универсальный конструктор движков, который может делать вообще все. С его помощью они создали графическое ядро игры и ядро искусственного интеллекта.

На вопрос: "Почему вы, вместо того, чтобы купить лицензию на движок Unreal или Quake, разработали свой собственный?" один из руководителей проекта ответил, что эти движки не позволяли им реализовать в полной мере все, что они хотели. Так что ждите качественную графику и неплохие спецэффекты. Разработчики говорят о частично отражающих (металл) и полностью



отражающих (зеркала) поверхностях, о сверхреалистичных тенях, нужных даже не для красоты, а для того, чтобы увидеть, что к вам кто-то подкрадывается, о персонажах, состоящих из 300-500 многоугольников. Для того чтобы обеспечить хорошую скорость игры, поддерживаются практически все существующие видеоакселераторы. Как всегда, нам предлагается взглянуть на игру с точки зрения плавающей камеры. Она будет парить сверху сзади героя, и "подплывать" поближе специально для боев.

Сами бои обещают нечто новенькое, ведь кроме стандартного суперинтеллекта ваших противников, здесь есть еще одна изюминка, а именно, тот самый "стратегический момент". В отряде Erik'а может быть до пяти человек, и тремя из них можно будет управлять. Т. е. задавать тактику поведения и "вести" их по ходу сражения. Кроме волшебных мечей, у каждого есть свое любимое оружие: копье, топор, и др., которым именно данный герой владеет лучше всего. Конечно, в игре есть магия (а как же, волшебные мечи все-таки), но магия не "наступательная", а "стратегическая" - так ее описывают разработчики. Что это значит? Увидим, когда появится игра. Будут у персонажей и кое-какие характеристики, развивающиеся от боя к бою. У кого-то лучше будет получаться нападение, у кого-то - оборона.

Как всегда...

Несмотря на то, что Blade Masters напоминает, и сильно, Final Fantasy 7 (и другие "японские" action/adventure), в игре есть и новые идеи. Как эти идеи будут приняты игроками? Покажет время. А пока посмотрим на то, что у нас в активе. Итак, хорошая графика и спецэффекты, отличное звуковое и речевое оформление (поддержка звуковых акселераторов, синхронизация речи и движения губ персонажей), стратегический момент, запутанный сюжет... И все? Ну да, полный набор успешной трехмерной адвенчуры. Осталось только посмотреть, как это будет реализовано.

Дмитрий Смыслов

Star Wars Episode I The Phantom Menace

Жанр	Adventure
Издатель	LucasArts
Разработчик	LucasArts
Требуется	32 Mb RAM, 3Dfx
Рекомендуется	64 Mb RAM, 3Dfx на AGP Windows 95, 98

"Звездные войны"... На протяжении уже пары десятков лет это словосочетание бередит умы многих людей во всем мире. Творение Джорджа Лукаса по сей день не теряет своей интересности и зрелищности, на протяжении каждого из фильмов удерживая зрителей в напряжении, заставляя поверить в реальность происходящего на экране. На саге о приключениях Люка Скайуокера выросло не одно поколение, что по праву возводит ее в ранг культовых.

Несколько лет назад на экраны вышла обновленная версия оригинального фильма, доработанная с применением современных технологий. Сразу после появление "ремикса" поползли слухи о готовящемся продолжении, однако, Лукас хранил молчание. Тем не менее, работа над новой серией легенды мирового кинематографа уже велась. Причем, создатель вселенной Star Wars и на этот раз приятно удивил своих почитателей. Он задумал представить на суд зрителей не продолжение, а пролог своего блокбастера.

И вот, в мае этого года, состоялась долгожданная премьера Star Wars: Episode I The Phantom Menace. Сказать, что Штаты пребывали в истерике – не сказать ничего. "Первый эпизод" собирал полные залы, бил кассовые рекорды и завоевывал новых поклонников. Лукас вновь сделал это, очередное его творение потрясло всех.

А пока ваялся очередной киношедевр (без капли иронии), компания LucasArts создавала одноименную игру. В результате киноманы получили свой пирог, а геймеры – свой. О достоинствах и недостатках первого рассуждать не стану, скажу только, что в кинотеатре это просто потрясающее зрелище. Разберемся лучше, чем на этот раз нас потчуют разработчики из LucasArts.



Сюжет

Относительно сюжетной линии авторы игры не стали мудрствовать лукаво и практически полностью скопировали сценарий фильма. Так что несколько слов, для тех, кто не в курсе (хотя вряд ли таковые сыщутся).

Итак, "...в далекой галактике", нет, звездные войны еще не шли, население не делилось на повстанцев и сторонников Империи, Звезду Смерти не построили, а Дарту Вейдеру было всего 10 лет, причем звали его Анакен Скайуокер. Однако, если все хорошо, значит обязательно на подходе какая-нибудь гадость. В данном случае эту самую гадость олицетворяет Торговая Федерация, лидеры которой решили упразднить существующую Галактическую Республику и установить свое господство на всей заселенной территории. И начали они с небольшой планеты под названием Набу, которой правила юная королева Амидала. Но по чисто киношному стечению обстоятельств именно в момент вторжения на планету прибывает пара джедаев: учитель Куай Гон и ученик Оби Ван Кеноби (язык сломаешь). Естественно, благородные рыцари будущего не могут оставаться в стороне, когда попираются основы демократии (все встают, особо чувствительные пускают слезу), и смело бросаются в бой с превосходящими силами противника. Они бегут с захваченной планеты, попутно прихватив с собой низложенную правительницу и нескольких бойцов ее гвардии. Однако корабль сбивают, и герои вынуждены совершить не слишком мягкую посадку. В поисках запчастей они натыкаются на маленького мальчика по имени Анакен, в котором учитель распознает потенциально величайшего из рыцарей-джедаев, само собой, если направить его способности в нужное русло. Бесстрашные герои вызволяют Анакена из рабства, возвращаются на Набу, без особого труда поднимают восстание и восстанавливают социальную справедливость на отдельно взятой планете.



На этой оптимистической ноте первый эпизод заканчивается, и потрясенные зрители расходятся по домам, по пути оживленно делясь впечатлениями и предвкушая скорое продолжение. В принципе, игра заканчивается аналогично, только эмоции при этом несколько разнятся с теми, что посещают человека, только что вышедшего из кино. Почему? Читайте дальше.

Впечатления

"Первый эпизод" оставляет после себя довольно противоречивые чувства. С одной стороны, по началу игра очень нравится, от нее не хочется отрываться, первая гибель героя вос-



принимается как нечто само собой разумеющееся и абсолютно не обидное, что-то вроде “чем сложней, тем интересней”. А от сознания того, что управляешь не кем-то надуманным, а легендарным Оби Ван Кеноби, пусть даже и молодым, вселяет в сердце невероятную гордость. Хочется вечно носиться по коридорам станции, джунглям Набу или еще где-нибудь, махать мечом и косить полчища вражеских андроидов. А после того как встречаешься с первым NPC, да еще и имеешь возможность поговорить с ним и получить необходимую информацию, восторгам просто нет предела. Хочешь, не хочешь, а в мозгу появляется назойливая мысль, что, похоже, наконец-то появилась адвенчура в том виде, в котором она представляется большинству игроков: разумный баланс между беготней и умственной деятельностью, крепкий сюжет, известные персонажи. Что ни говори – практически идеальный представитель жанра. Но, как известно, идеала не бывает. И эта истина в очередной раз подтвердилась.

После некоторого времени, проведенного за компьютером, начинаешь понимать – уж что-что, а баланс здесь и не ночевал, персонажи встречаются крайне редко, а если и встречаются, то диалоги с ними до неприличия лаконичны, а объем получаемой из них информации просто не выдерживает критики. Головоломки неоригинальны, причем рядом с проблемным местом обязательно найдется какой-нибудь NPC, который подскажет правильное решение. Основная масса проблем возникает со “спинномозговыми” задачами. Не всегда получается с первого раза куда-нибудь запрыгнуть, найти нужный маршрут и т.д. Плюс к этому не всегда выходит пройти вызвавший затруднение участок и со второго, и с третьего, и, может, даже с четвертого раза. Здесь-то и начинаешь клясть совсем недавно вызывавшую восторг сложность, а в месте с ней разработчиков и издателей. Причем, даже преодоление сложного участка, в конце концов, приносит не удовольствие, а скорее вырабатывает рефлекс из серии “сохраняйся-после-каждого-шага”.

Несколько слов нужно сказать о доступном вооружении. Не то, чтобы его состав был достоинством или недостатком игры, – просто обнародуем факт. Итак, несомненно, если есть джедай, то где-то неподалеку обнаружится и лазерный меч. Именно с ним вы пройдете путь к торжеству справедливости, именно он станет тем оружием, которое всегда будет в ваших руках. В “Первом эпизоде” меч используется не только как наступательное, но и как оборонительное средство, то есть с его помощью можно не только прорубаться через ряды противника, но и парировать вражеские удары и выстрелы. Единственная дурь – это способ отражения атак. Дело в том, что для этого требуется взмахнуть мечом точно в момент выстрела, иначе вам придется с тоской смотреть, как медленно, но верно испаряются жизненные силы вашего подопечного, который в это время неистово рубит вокруг себя воздух. Поверьте, печальное зрелище. Но основная печаль состоит в том, что именно так и происходит в большинстве случаев. Конечно, со временем можно приноровиться и научиться отбивать большее количество летящих в грудь зарядов. Но ключевыми словами в предыдущем предложении были “со временем”, а, к сожалению, именно его-то вряд ли захочется тратить. Само собой, не мечом единым жив настоящий джедай. В вашем арсенале есть и стрелковое оружие, и гранаты, но и они не спасают ситуацию. Когда после пары-тройки по-настоящему жарких заварушек у героя остается процентов 30-40 жизни, а уровень не пройден и до половины (причем так уже не первый и даже не второй раз), по-моему, только или настоящий фанат лукасовских творений, или просто по натуре упертый человек станет тратить здоровье на дальнейшую игру. А, учитывая то, что и те, и другие не составляют абсолютное большинство игровой аудитории, можно констатировать, если не провал, то уж точно неудачу разработчиков. Грустно, вот и LucasArts, мягко говоря, не обрадовали.

Реализация

Скажу честно, рассказ о реализации Star Wars: Episode I The Phantom Menace мне доставляет гораздо большее удовольствие, чем о чисто игровой стороне проекта. Вот тут докопаться практически не до чего. Начнем с графики.

“Первый эпизод” изначально сделан только под 3D-ускорители и поддерживает практически все существующие на сегодняшний день, так что картинка выглядит на все 100. Понятно, что сейчас никого не удивишь сглаженными текстурами, динамическим освещением, прозрачной водой и прочими “ускорительными” наворотами. Из новенького, пожалуй, круги на воде во время плавания да красивая взрывная волна, а вот сам огонь - так себе. Но и не это вызывает наибольший интерес. Все успели разглядеть системный минимум: P200-32? Увидев его в первый раз, я, честно говоря, загрустил: на стоящем дома P200MMX-48 особой красоты не получишь, а если и захочется чего-то большего, то придется пожертвовать скоростью, причем, довольно значительно. Но, как выяснилось, расстраивался зря. После некоторого времени игры с настройками, выставленными после тестирования моего железа, решил попробовать добавить эффектов. Добавил, не тормозит. Решил добавить еще, опять не тормозит. Потом вообще включил все, что можно, и к превеликой радости обнаружил, что FPS не упал практически ни на кадр, а если и упал, то невооруженным глазом сие практически







незаметно. Какова мораль? Честь и хвала тем, кто писал такой движок, сюжетникам бы у них поучиться, как нужно работать.

Теперь о звуке. Если не лучше графики, то точно на уровне. Те, кто хоть раз видел "Звездные войны", без труда узнают выстрелы лазерных винтовок, жужжащий гул мечей джедаев, вой пролетающих истребителей и т.д. Звуковое оформление поддерживает практически все существующие стандарты 3D-звука, так что если вы являетесь счастливым обладателем соответствующего железа, то имеете все шансы в полной мере насладиться объемным звучанием. Музыка взята из фильма, по-другому и быть не могло, так что здесь все привычно.

Порадовало и управление. Функциональных клавиш не слишком много, они легко запоминаются и не вызывают никакой путаницы. Помимо клавиатуры можно использовать мышь, джойстик или геймпад.

Минусы

Пришло время переходить к самому неприятному: перечислению недостатков рассматриваемой игрушки. Признаюсь, несмотря на их обилие, делать это довольно непросто. И не потому, что довлеет громкое имя или репутация создателя, просто всегда чувствуешь себя неуютно, откровенно опуская проект, который на стадиях рекламной раскрутки и тестирования казавшийся таким удачным и перспективным. А придется делать именно это, другого слова не подберешь. Об игровых минусах я уже говорил, сейчас перечислю только технические недочеты. Итак, по порядку.

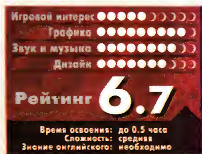
Во-первых, игра рассчитана только на 3Dfx. Не спорю, с ускорителем и быстрее, и красивее, игра от этого только выигрывает, да и вообще, на дворе 99 год, пора уже привыкнуть. Но, тем не менее, для многих геймеров это все равно может стать непреодолимой преградой по причине отсутствия заветной карточки. И не важно, что, в принципе, игра не стоит того, чтобы ради нее бежать в магазин или на рынок и тратить последние деньги на "ручного монстра", просто, сам факт отсутствия software rendering вызывает некое недоумение.

Во-вторых, именно аппаратное ускорение рождает массу проблем еще при запуске игры. Дело в том, что для нормальной и устойчивой работы разработчики советуют установить последние версии драйверов для вашей карты. Где взять? Глупый вопрос, в Инете, конечно. И, само собой, не учитывается, что в мире есть страны, где правительства меняются чаще времен года, но, тем не менее, и там очень любят компьютерные игры, притом, что для большинства населения Интернет является не более чем красивым словом, вроде "коттедж" или "круиз". Да, это только наши проблемы, но ведь другие разработчики не отсылают пользователей на сайты производителей, а если и делают это, то преимущественно в контексте "хотите лучше – скачайте драйверы, но если не можете, то тоже ничего страшного".

Итоги

Настало время подвести отнюдь не утешительные итоги. Итак, что ждали? Если не абсолютный хит, то где-то очень недалеко. Причем, для этого были все предпосылки: сильный разработчик, хорошая сюжетная основа, популярный жанр с четким лидером. Добавьте ко всему вышеперечисленному хорошую рекламу и, вследствие этого, ажиотаж на грани помешательства, и в результате получается, что разработчикам оставалось только как следует выполнить чисто техническую часть работы, тем более, что не в первый раз. Но что-то, видимо, не сложилось. В результате пользователи получили абсолютно неудобоваримый второсортный продукт. Что помешало столь искушенной в вопросах угождения поклонникам компании как LucasArts довести проект до кондиции и вписать еще одно название в немалый список выпущенных бестселлеров? Это мы вряд ли когда-нибудь узнаем. А на данный момент можно констатировать лишь практически полный провал серии Star Wars: Episode I. Из трех выпущенных на рынок игр более менее приемлемой вышла только одна - Racer.

В заключение хочется немного поразмыслить над сложившейся ситуацией. В последнее время, будто какой-то злой рок навис над большинством известных разработчиков. Причем, чем громче имя, тем оглушительней провал. Вспомним, к примеру, MechWarrior 3. Сколько его ждали, сколько молились на создателей, после выхода Heavy Gear даже говорили, что у Activision не зря отобрали лицензию, мол, игры они делать разучились, еще испортят все. Activision ничего не испортили, за них постарались нынешние хозяева BattleTech. Mech3 вышел, но оказался настолько безликим и "без изюминки", что практически вся игровая общественность пришла к выводу, что как раз Activision'овские проекты были куда как удачнее. Теперь вот LucasArts отчебучил. Столько было шума, а как вышло, так нет слов и далеко не от восторга. Все это заставляет перебрать в голове список готовящихся в выходу громких проектов и задать разработчикам вопрос: "Кто следующий, господа?".



Павел Коротов

Discworld Noir

Жанр	Квест
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Perfect Entertainment
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Dark, dark as the grave
My heart is dead
I'm just a slave of what they've said
Still I'm alive but I feel dead
Rage "Alive but Dead"

Единственный и неповторимый

Ankh-Morah – самый грязный, порочный и преступный город на этой стороне Диска. Об этом не знает разве что только младенец. Сюда попадают все "сливки" общества, все те, кого общество сливает за борт. Еще здесь живут те, кому "посчастливилось"



здесь родиться. Они могут считать себя слитыми за борт с самого начала. Хотя... кто знает, что там, за пределами Ankh-Morah. Быть может, там и лучше, но намного ли?

И так ли уж не повезло Lewton'y, чья профессия – частный детектив, а место работы – самый бандитский квартал Ankh-Morah? Хорошо, хорошо. Ему действительно не повезло. Несколько лет назад его оставила любимая женщина, и плюс к этому он лишился своей высокооплачиваемой (точнее будет сказать "регулярно оплачиваемой") работы в полиции. За этими событиями последовал длительный запой и, как следствие, решение заняться ремеслом частного детектива. В теории бизнес обещал стать прибыльным, – ведь Lewton был, несомненно, лучшим (к тому же единственным) частным сыщиком в городе. Рассчитывая на скорый приток капитала, он вложил в это предприятие большие средства: купил классические сыщицкие пальто и шляпу и даже заказал надпись на двери: "Lewton, частный детектив".

На практике все оказалось иначе. То ли, узнав, что Lewton вышел на охоту, бандиты попрятались по "малинам", то ли свою роль сыграла цеховая система. Дело в том, что в городе существовали официальные гильдии, получившие лицензии на определенный вид деятельности: гильдия археологов, гильдия воров, гильдия убийц... Им можно было заниматься своим ремеслом, без какого бы то ни было противодействия со стороны властей. Если же кто-то нарушал "конвенцию" и лез в чужую зону ответственности, всегда можно было нанять по дешевке кого-то из гильдии убийц или, если проступок был не слишком серьезным, подождать, не попадется ли случайно злоумышленник в руки полиции.

Так что, когда некая красотка вошла в офис Lewton'a и за 200 долларов попросила выследить своего пропавшего любовника, в Lewton'e сразу зашевелились два червячка. Первый – жадность – приказал взяться за работу немедленно, и второй – осторожность – начал зудить, что за такую работу 200 зеленых – многовато, и вообще...

Естественно, детектив принял заманчивое предложение. Тем более что это дело было вторым за всю его карьеру сыщика.

А где Discworld?

А теперь скажите честно, это хоть капельку похоже на первые две части Discworld? Ничуть! Именно поэтому эта игра, номинально считающаяся Discworld'ом, не имеет в своем названии цифру 3. То, что этот Discworld имеет мало общего с веселым и жизнерадостным Discworld'ом прошлого, заметно сразу. Мультяшная плоская графика сменилась трехмерной, с фиксированными позициями камеры (a-la Blade Runner или Nightlong). Все слишком реалистично и жизненно для забавного магического мирка. Более того, могу со всей ответственностью заявить, что Discworld Noir напоминает все, что угодно, но только не... Discworld. Впрочем, разработчики, видимо, и хотели посмеяться над как можно большим количеством игрушек. Как вам, например, семейка оборотней Von Uberwald (Gabriel Knight 3) или диалог главного героя с главарем секты преподобной Эрраты – богини ошибок:

- The truth is out there.
- Trust no one.

Или, например, девушка, которая встретится вам в гильдии археологов. Loredo Cronk, по профессии tomb evacuator. Атмосфера города – один в один из Blade Runner'a. Постоянный дождь с грозой (кстати, весьма красиво сделанной), и лишь неоновые вывески оживляют унылую картину. Тот же город, но гораздо менее густонаселенный. Видимо, жители предпочитают сидеть дома, высовываясь на улицу лишь для того, чтобы купить корочку хлеба или навестить свою гильдию.

А главный герой... Ха, да это же







почти Tex Murphy ("Under a Killing Moon", "Pandora Directive", "Overseer"), только еще более циничный и менее обаятельный. Впрочем, для созданного на компьютере персонажа Lewton вполне обаятелен и весьма правдоподобен.

В лучших традициях жанра

Тем не менее, хоть Discworld Noir и не похож на своих предшественников, это все-таки квест. Этакий классический детективный квест, вобравший в себя все достижения классических детективных квестов. У Lewton'а с собой всегда две вещи: блокнот и саквояж. В первый сыщик записывает интересующие его темы, которые всплывают на допросах. Впоследствии он может спросить своих собеседников об этой теме или попытаться связать тему с каким-то предметом. В саквояже находится весь скарб сыщика. Как всегда, предметы можно рассматривать, комбинировать; также можно узнать, что ваш собеседник думает о той или иной вещи.

Головоломки в игре есть разные. Нет только "логических", вроде того, чтобы "соединить трубки капельницы и спасти жизнь пациенту", и – понятное дело – аркадных. Игра ухитряется удержаться в рамках предметных головоломок и разговоров. С предметными задачками все понятно, они довольно логичны, и, руководствуясь дедуктивным методами и повседневным жизненным опытом, их можно легко решить. С диалогами также ничего сложного. Диалоги сложны сами по себе. В них нет ни капли юмора (ну может быть, есть маленькая черная капелька), преобладает злая пессимистическая ирония. Несмотря на это (скорее, благодаря этому), диалоги очень интересны, особенно, если игрок владеет английским в достаточной степени, чтобы понять их. К счастью, в игре можно включить субтитры.

Из интересных диалогов складывается интересный и запутанный сюжет. Уже в самом начале игры вы понимаете, что ищете совсем не любовника, а ближе к середине начинаете осознавать, что гоняетесь за собственной погибелью. В игру погружаешься сразу и безвозвратно. Тем более что головоломки, в общем-то, не составят особого труда для опытного любителя квестов. Однако и такому придется несколько часиков поломать голову над самыми сложными из них.

По счастью, в игре не так много "охоты за пикселями" – практически все нужные предметы лежат на виду, а, когда курсор мыши натыкается на один из них, внизу экрана появляется соответствующая подпись.

Темно и неудобно

Но пара нареканий к игре у меня все-таки есть. Кажется, художники слишком буквально восприняли название Noir – на моем мониторе при вывернутых на полную ручках яркости и контраста игра все равно была слишком темна для того, чтобы в нее беззаботно играть. Пришлось в срочном порядке искать новый монитор. Это притом, что мой "ящик" совершенно нормальный, и в другие, не менее мрачные игры я играю без всяких проблем. Все-таки неплохо было бы разработчикам предусмотреть опцию "яркость". Ведь не у каждого есть возможность найти новый монитор.

И второе нарекание – интерфейс. Во-первых, для того, чтобы использовать предмет или поговорить с персонажем, надо сделать двойной щелчок. Зачем? Одного было бы вполне достаточно. И, во-вторых, использование фраз из блокнота поначалу кажется непривычным. Но после пары таких использований уже начинаешь понимать, что к чему.

Новелла в темных тонах

Итак, что же такое Discworld Noir? Это великолепнейшая игра с темной атмосферой и прекрасными пессимистичными шутками. Неожиданный сюжет, диалоги, наполненные мрачной иронией, головоломки разумной сложности – чего еще можно желать от квеста? Разве только хорошей игры актеров, а они "играют" очень неплохо для компьютерных персонажей, и приличных графики и музыки/звука. Графика находится на очень качественном уровне: город прорисован в подробностях, дрожащие под каплями дождя отражения в лужах, молнии – все признаки постоянной грозы выполнены реалистично. Звуки, в частности, озвучивание персонажей также не подкачало. Голоса выразительны, а главный герой так вообще произносит свои монологи с пафосом Гамлета. Вот музыка... в общем-то, она достаточно пессимистична для игры, но слишком уж занудна. И это занудство, к сожалению, заметно. Впрочем, это может быть и оттого, что я небольшой любитель блюзов.

Итак, если вам не в радость солнечный денек, поиграйте в Discworld Noir, гарантирую, когда вы оторветесь от монитора, будет уже ночь. Итак, всем, кому нравились Blade Runner, Pandora Directive, Nightlong, Gabriel Knight... – берите, не пожалеете. Если же хотите чего-нибудь повеселее, вроде первых двух Discworld, извините. Discworld Noir отличается от них как Dig от Digger, ну или хотя бы как Zork: Nemesis от остальных Zork.

Игровой интерес	●●●●●●●●●◗
Графика	●●●●●●●●●◗
Звук и музыка	●●●●●●●●◗◗
Сюжетная линия	●●●●●●●●●●
Рейтинг	9.1
Время освоения:	до 0.5 часа
Сложность:	средняя
Знание английского:	желательно

WerWolf

DarkStone

Жанр	Rogue/RPG
Издатель	Gathering of Developers
Разработчик	Delphine Software
Требуется	32 Mb RAM, 3D уск.
Рекомендуется	Pentium II 350, 64 Mb
	Windows 95, 98

Так уж повелось, что всякий успешный игровой проект вызывает множество подражаний и повторений. Чаще всего клоны уступают оригиналу, в лучшем случае – порадуют глаз современной графикой, оригинальным звуком, или парой-другой незначительных добавок. Изредка попадаются образцы, в которые можно играть, но так и вертится в голове воспоминание об оригинале. Да, так уж повелось, но чтобы Gathering of Developers опустилась до клонирования игр?!...



С такими, или примерно такими, мыслями я инсталлировал DarkStone от G.O.D. Не буду тянуть кота за хвост, покаюсь сразу – мрачные предположения не оправдались (хотя на это и потребовалось немало игрового времени). DarkStone не является братом-уродцем нашумевшего Blizzard'овского Diablo. Это, безусловно, клон, но исполненный с учетом недостатков и недоработок оригинала. И, замечу, исполненный людьми высокопрофессиональными. Но – обо всем по порядку:

Два слова о жанре игры. Для начала хотелось бы подчеркнуть, что Diablo – вовсе не action и не RPG, как это принято считать, а rogue (по-русски 'бродилка") со всеми присущими этому классу игр признаками, и даже анонсированные "элементы РПГ" в ней прослеживаются с трудом.

Другое дело – DarkStone. Здесь явно учтено, что "люди хочут зР Пз Ге", и ролевые элементы просто бросаются в глаза. Хотя игровой процесс и не отличается столь уж разительно, все же теперь есть команда и возможность взаимодействия персонажей. Оговорюсь, что речь идет исключительно об игре одного человека, ибо любой multiplayer можно объявить ролевой игрой (но мы то знаем, что в результате cooperate быстро переходит в deathmatch. Хе-хе). Иными словами, при всей похожести сюжета и правил, DarkStone и Diablo принадлежат к различным классам игр. Уже одно это говорит о качестве проработки. Но, пожалуй, хватит эстетства, перейдем к обсуждению конкретных достоинств и недостатков.

Начнем со вступительного ролика. Он почти в точности копирует соответствующий ролик из Diablo с той лишь разницей, что озирается не один закованный в броню чемпион, а... два. И в роли супостата выступает не "дьябла", а дракон. Сюжет тоже знаком до зубной боли. Безо всякого предупреждения на мирную страну сваливается абсолютное зло. Король, придворные колдуны, армия и все остальные, кто призван оберегать народ от напастей, почему-то предпочитают ничего не предпринимать, и отсиживаются неизвестно где, а отдуваться за всех приходится парочке необстрелянных добровольцев.

В роли зла выступает бывший монах, а ныне отступник-некромант, принявший имя Draak. Стащил этот самый Драак магический артефакт ужасающей силы (Astral Hand называется), и сидит теперь в своем логове, овладевая силами артефакта, собирая сокровища и полчища разномастных тварей, мечтает сравняться с богами, обрести наивысшее могущество, и, попутно, пакостит всем окружающим. Непорядок! Такое положение вещей необходимо исправить. Ну, а как исправлять будем – понятно. Пойдем к Драаку и наставим его на путь истинный. Мечом. Или стрелой из лука. Или добрым словом. Из самого мощного боевого заклинания...

Короче, все как в Diablo. Дальше – больше. Для избиения злого некроманта предлагается сделать выбор персонажа с четырьмя основными характеристиками (Strength, Magic, Dexterity и Vitality). Исходя из этих характеристик высчитываются Life points (LP), Mana points (MP), Armor class (AC), ToHit и Damage (Dmg). Начинается действие, само собой, в деревне, где нет врагов, а есть только мирные жители, предлагающие купить-продать-починить...

На этом месте наблюдательный читатель воскликнет: "Так в чем же разница? В начале статьи сказано, что DarkStone отличается от Diablo, а теперь русским по белому говорится о сходстве!" Все верно, на первый взгляд кажется, что все по-прежнему.

Но это только на первый взгляд. Через пять-десять минут игры замечаются отличия, а через пару часов приходит понимание, что разработчик тонко пошутил, сыграв на инертности мышления. На самом деле, правила изменены (видимо, в основном, для лучшей сбалансированности, но об этом чуть позднее). Первое, что бросается в глаза - возможность играть одним или двумя персонажами. Что ни говорите, а разница существенная. Или, к примеру, итоговый damage высчитывается не простым прибавлением повреждения оружия к повреждению, наносимому безоружной рукой. Что, в общем-то, гораздо ближе к реальности, чем раньше. Вспомните warrior'а из Diablo, которо-



му меч нужен был, скорее для проформы. Хорошо прокачанный добрый молодец и без меча вышибал дух одним-двумя ударами из любого противника, исключая "цветных" монстров, да "дьяблу" собственно. Теперь сила персонажа влияет на силу удара только как некий коэффициент. Главное – оружие. Чем лучше меч, лук, посох или коса какая-нибудь, тем лучше персонаж использует силу и ловкость. Скажете, незначительное отличие? Поиграйте часок – сами убедитесь. Еще пример из Diablo. Помните, как это было? Найдет маг великолепную броню вроде Godly Plate of Wheel, а нацепить ее на тщедушное тельце силы-то и не хватает. Вот и носится, бедолага, с ней, как с писаной торбой. Бросить жалко, а поднимать strength в ущерб другим параметрам – глупо. Вроде, и броня есть, трудами праведными в боях добытая, и AC неудовлетворительный. Обидно. Эта несправедливость в DarkStone может быть исправлена, причем двумя путями. Первый путь - характеристики теперь не ограничены классом персонажа. После того, как персонаж перестает наращивать параметр при получении уровня, его можно принудительно повысить соответствующим potion'ом. Пустячок, а приятно. Второй путь заключается в том, что экипировка для каждого класса, по сути, имеет аналогичные параметры. То есть, например, "King Priest's Robe" для священника и "Mystic Armor" для бойца имеют одинаковый AC, но отличаются друг от друга минимальными характеристиками для использования. Здесь следует обратить внимание на то, что при использовании "неродной" экипировки срабатывает пенальти. Маг машет мечом реже бойца, а ассасин в рясе священника хуже бросает топоры. К сожалению, за недостатком времени, установить этот факт с достаточной достоверностью не удалось, но ощущение сложилось очень стойкое. Попробуйте проверить сами. Кстати, о том, какой класс чем экипировать. Приведем список возможных типов с рекомендациями, но еще раз подчеркнем, что это предварительное мнение. К следующему выпуску журнала мы эту информацию проверим, уточним и изложим в форме guide.

Классы делятся по присущему персонажу основному параметру и ...хм, половой принадлежности персонажа. Итого получается восемь классов.

Бойцы – Warrior и Amazon. Основная характеристика, как и следовало ожидать, Strength. Воин отлично действует мечом (одно- или двуручным по вашему выбору), а амазонке больше подойдет топор. Дистанционными видами оружия и магией владеют откровенно



слабо, но в ближнем бою устраивают локальный катаклизм. Единственные, кто умеет чинить амуницию и добывать пропитание в лесу.

Dexterity – основной параметр Thief'a и Assassin'a. Вор (дама) прекрасно стреляет из лука, а убийца-ассасин ловко бросает ножи и топоры. Явное предпочтение дистанционных атак. Умеют обшаривать карманы простодушных горожан и находят в них удивительные вещи. До сих пор удивляет выуженный у мирного крестьянина из кармана двуручный топор.

Маги, Wizard и Sorceress, с очевидностью имеют основной характеристикой Magic. Разницы в экипировке замечено не было, но это может быть связано с нелюбовью мудрецов и колдуний

к рукопашной. Ну, да не для того они предназначены. И вообще, если вы побили колдуна, это еще вовсе не означает, что вы его победили :) .

Последние два класса развивают Vitality. Это Monk и Priestess. Монаху больше подойдет молот или булава, а леди-святоша успешно орудует косой (scythe). Весьма полезно умение священников снимать проклятие с вещей.

Если вы заметили, при описании классов упоминались специфические умения. Мы сознательно не приводим полной классификации. Разработчик объяснение смысла каждого скилла вывел в виде подсказок во время игры. Не станем лишать вас удовольствия маленьких открытий. Скажем лишь, что это очень разнообразит игру и сильно помогает достижению сбалансированности.

Вот и произнесено слово "баланс". Самое спорное понятие в компьютерных играх. Чтобы не скатиться до аргументов "а-мне-так-нравится-а-мне-не-нравится", вспомним, что происходило в Diablo, и примем это за точку отсчета.

А происходило следующее: против компьютера можно было одинаково успешно играть любым персонажем (что, кстати, верно и для DarkStone). При игре же против человека безраздельно властвовали лучницы. Нет, конечно, против какого-нибудь чайника можно было и магом, и ворриором повоевать, но, как только появлялись худо-бедно подготовленные игроки, то спор шел исключительно между стрелками. Бойцы и маги абсолютно никак не могли противодействовать ливню стрел, выпущенных из одного единственного лука. Такое положение вещей даже с натяжкой назвать балансом трудно. Теперь о том, что удалось выяснить на этот счет в DarkStone. Опять сказывается временной фактор, на этот раз – малое время, прошедшее с момента выхода игры. Персонажи пока не раскачаны, фанаты не слились с мышами и клавиатурой, да и экипировочку можно, пожалуй, получше найти, но основное прорисовывается – баланс есть. Хотя бы в том, что не существует суперкласса. Теперь все зависит от тактики, реакции и раскладки клавиатуры. Эта самая раскладка, а точнее возможность ее менять, еще одна приятная "мелочь". Короче, баталии обещают быть жаркими...





Пора добавить к бочке меда ложку дегтя. И-то сказать, не может ведь быть, чтобы совсем не было недостатков. К недостаткам можно отнести управление. Для атаки монстра необходимо довольно точно попасть на него курсором, что, сами понимаете, во время серьезной мясорубки не так уж и просто. В Diablo было попроще. При игре против машины двумя персонажами интеллект того, кем в данный момент не управляешь, оставляет желать лучшего. Примеры приводить не станем, сами убедитесь. Высокие системные требования тоже к достоинствам не относятся. И, пожалуй, последний недочет – артефакты начинают продаваться в магазине раньше, чем впервые встречаются в подземельях. Хотя, надо признать, удавалось приволочь из вылазки предметы, которые явно в лавке не купишь.

Осталось добавить несколько слов о нововведениях в магическую систему. Ее порядком доработали, сместили акценты в действии заклинаний, ввели издевательскую возможность превращать противника в куреныша, добавили специфические "анти-файтеровские" магии, и позволили заколдовывать предметы. Все это трудно оценить с чужих слов, но во время игры такие возможности оказываются весьма полезными.

Неутешительная информация для читеров: теперь неспортивный прием под названием "duplicate item" отслеживается игрой, и пресекается посредством уничтожения одного из дублей.

И последнее (по порядку, но не по значению). Все эти безобразия происходят в полностью трехмерном пространстве. Да-да, полноценный 3D. Без спрайтов. Совсем как в хороших "шутерах". Конечно, наводить прицел рэйлгана по вертикали не нужно, но движок не вызывает нареканий. Это большая редкость для игр подобного класса (надеюсь, вскоре положение изменится).

Графика стилизована под японские анимэ. Вид "от третьего лица". Камерой можно управлять самому или привязать к определенной точке. Например, за плечом персонажа или перед его "мордой лица". Кому это может пригодиться – непонятно, зато очень забавно. Кстати, персонаж всегда следит за указателем мыши. Тоже невесть какое новшество, но оно очень хорошо вписывается в общую идею реализации игры и радует глаз. Неплохо сделан звук. Музыкальные тёмы несколько надоедливы, зато голоса хорошо подобраны. Еще одна фенечка в подарок от Delphine Software: после успешного завершения экзекуции над многострадальным драконом, появляется возможность посмотреть неплохой видеоклип с вставками из игры.

Что ж, подведем итог. Игра сделана добротно, со вниманием к мелочам. Большинство недочетов предшественницы в ней подкорректировано. Похоже, у DarkStone есть все шансы повторить успех пресловутой Diablo. Но самое важное – игра демонстрирует яркий пример того, что оголтелая конкуренция на рынке компьютерных игр, заставляющая издателей выпускать сырые поделки, не всесильна. Побольше бы проектов такого качества. Ей-богу...

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Сюжетная линия	●●●●●●●○○○

Рейтинг 8.3

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

История Blizzard
или Снежная буря в Калифорнии

Алексей Артеменко aka AleXX

В мире есть много компаний, которые работают на рынке игрового программного обеспечения, годами добиваясь успеха и теряя его, выпуская сотни наименований игр, среди которых время от времени промелькнет общепризнанный хит, после чего наступает период полного затишья и забвения. Но есть среди общей массы и такие, путь которых усеян розами массового признания и почитания, каждая игра которых становится событием в жизни игроков, живя долго и умирая лишь после выхода в свет своего продолжения, а то и не уходя в мир иной вовсе. Этих фирм мало. Для того чтобы пересчитать их, хватит пальцев на руках. И об одной из таких компаний пойдет у нас разговор.

Blizzard Entertainment была образована в 1990 году. Правда, называлась она тогда Silicon & Synapse, занималась тем, что издавала игры (в основном — для приставок) и имела свой офис, гордо именуемый штаб-квартирой, в городе Ирвин, штат Калифорния, США. Президентом молодой фирмы стал Майкл Морхэйм (Michael Morhaime), а председателем ее совета директоров — Аллен Эдхем (Allen Adham). В таком виде компания просуществовала вплоть до 1994 года. Именно тогда и была зарегистрирована торговая марка Blizzard Entertainment. Начиная с этого момента, фирма и начала свой звездный путь покорения сердец и кошельков играющей публики всего мира. Случилось так, что компанию обошли бури перемен, и она просуществовала в том виде, в котором была создана, вплоть до 1997 года, когда, наконец, присоединилась к транснациональной корпорации Havas Interactive, которая собрала под свое крыло команду, состоящую из авторитетных и компетентных разработчиков компьютерных игр: Sierra On-Line, собственно Blizzard Entertainment и Knowledge Adventure.

Компания Blizzard Entertainment имеет два основных подразделения — Blizzard North и HQ, каждый из которых занимается разработкой собственных проектов.

1994, Blizzard: разработчики & покупатели

Первой игрой, разработанной и изданной под маркой Blizzard Entertainment, была real-time-strategy Warcraft: Orcs& Humans. И эта игра стала не просто первой разработкой компании, но и ее главной удачей. Создается такое впечатление, что вопрос выпуска этой игры просчитывался как минимум научно-исследовательским институтом: досконально выяснялись все нюансы и подробности ее запуска на рынок и дальнейшего продвижения на нем, исследовались помыслы и чаяния потенциальных покупателей, привлекались экстрасенсы для просмотра сновидений компьютерных игроков, — в общем, предпринимались все усилия для того, чтобы дать людям то, что они хотят получить. Хотя, конечно, профессионалы именно так и поступают, а сказать о Blizzard Entertainment, что они профессионалы, — значит не сказать ничего.

Warcraft вышел в 1994 году, то есть стал ровесником компании. Для своего времени эта игра находилась на переднем крае игровых технологий. Она требовала от счастливого владельца наличия на рабочем столе компьютера с процессором классом не ниже 386 (разработчики ре-



комендовали использовать сорокамегагерцовые модели), четырьмя (!) мегабайтами оперативной памяти, жестким диском с восемью свободными мегабайтами и видеокартой, способной обеспечивать разрешение монитора 320 на 200 пикселей при глубине цвета 8 бит. Управление осуществлялось связкой "клавиатура — мышь", причем последняя имела гораздо большее значение для эффективного управления игрой.

События в Warcraft разворачивались на территории сказочного королевства Азерот (Azeroth) — земли, населенной доблестными воинами, трудолюбивыми крестьянами, утонченными эльфами и могущественными магами. Рыцари Штормвинда и монахи Нортширского аб-



батства следили за порядком и учили людей добру, чести и благородству. Хорошо обученные королевские войска обеспечивали мир всем, кто жил на этих землях. Но, как известно, все проходит. Прошло и это безмятежное существование славной страны Азерот. На горизонте показались полчища орков.

Эти злобные и беспощадные создания, уродливые и страшные, обладали тайнами черной магии и шаманства. Их воины в совершенстве владели искусством обращения с боевым топором и луком, передвигаясь с быстротой молнии на черных, как безлунная ночь, псах войны. Именно эти безжалостные твари и напали на Азерот, решив поработить королевство.

Такова предыстория того мира, окунуться в который и уйти в него с головой предстояло игроку. Многие и многие люди после нескольких дней игры вживались в образ предводителя той расы, которую они избрали в начале. Вселенная Warcraft росла и ширилась день ото дня, обрастая новыми подробностями и деталями. Миллионы фанатов игры по всему миру придумывали что-то свое, в Интернет создавались сайты, посвященные этому шедевру, сотворенному практически никому ранее неизвестной компанией. В чем же был секрет успеха?

По большему счету Warcraft был перепевом Dune 2, но каким! Игра давал человеку возможность на протяжении двенадцати миссий управлять войсками и экономикой любой из двух сторон — орков или людей.

Движение мыши — и послушные вам воины шли на бой с врагом, мастерские производили все необходимое для жизни, обороны и сражений; крестьяне вырубали лес и строили всевозможные сооружения, маги изучали священные книги, постигая тайны новых заклинаний, — в общем, жизнь кипела, приобретая смысл и упорядоченность. Цель игры была проста: воюя за одну из наций, необходимо было отстроить тыл (то есть укрепить зкономику и обеспечить приток в нее ресурсов), и, произведя необходимое количество войск, разгромить противоположную сторону конфликта. Проще говоря, вы должны были сначала отстроить свою базу, возвести необходимые сооружения, взрастить необходимое для нападения на врага и для защиты всего построенного количество войск, и уничтожить вслед за всем этим базу противника.

Необходимо отметить, что Warcraft: Orcs&Humans был второй "настоящей" real-time strategy в истории компьютерных игр и первой, имевшей несколько режимов для игры по сети. Видимо, именно зти факты и стали той причиной, по которой игра сразу же после выхода в свет побила все рекорды продаваемости и покорила вершины чартов. Для своего времени Warcraft стал не чем иным, как революцией. Мир компьютерных игр такого еще не видел. Возможность сразиться с другом-соседом и показать, кто же на самом деле круче, публике не хватало давно. Такая возможность появилась, и зто не замедлило сказаться на результатах: в 1995 году Warcraft: Orcs&Humans получила несколько наград, среди которых — звание лучшей стратегической игры года, присужденное популярнейшим и авторитетнейшим журналом PC Gamer.

Сейчас, спустя годы, первый опыт Blizzard на рынке стратегий может показаться смешным, пестрым и убогим. Но необходимо помнить, что именно благодаря Warcraft'у мы узнали о том, кто такие орки, и с чем едят людей, мы впервые смогли доказать соседу по лестничной площадке, кто же из нас является истинным доминантом в подъезде — в общем, мы познали стратегию. И познав ее один раз, расставаться с ней уже не хотели. Warcraft стал тем, из чего выросли современные супер-технологичные игры, он заложил основы знаний необходимых для создания хорошей стратегической игры.

1995, Blizzard: Tides of Business

В 1995 году Blizzard Entertainment выпускает продолжение Warcraft: Orcs&Humans — игру Warcraft II: Tides of Darkness. Продолжая лучшие традиции предшественника, она стала новым шагом на пути завоевания еще большей популярности у игроков. Warcraft II



предлагала человеку вновь очутиться в уже знакомой игровой вселенной, которая теперь, правда, имела совсем другой вид: разрешение 640x480, 256-цветная палитра, прекрасная музыка, качественный звук, новые возможности для игры по сети — все зто говорило о том, что Warcraft II — не просто продолжение нашумевшего хита, но новый хит, который побьет рекорды своего предшественника.

Орки, не оставив надежды покорить Азерот, вернулись к планам порабощения королевства. После смерти военного предводителя Блэкхзнда власть в Орде захватил жадный, властолюбивый и жестокий Оргрим Думхаммер. Собрав под свои знамена полки соплеменников, Оргрим предпринял попытку захватить земли Азерота.

В свою очередь, предводитель армий Азерота, лорд Лоттар, решил отойти в королевство Лордерон, ища по пути союзников среди зльфов и гоблинов, издревле славящихся своей силой и ловкостью. Каков будет исход этого противостояния — вот на какой вопрос должен был ответить играющий в Warcraft II, встав на ту или иную сторону конфликта и проведя свои войска через 14 игровых миссий.

Большие перемены коснулись режима многопользовательской игры. Теперь по сети могли сразиться до восьми человек (что, в сравнении с четырьмя игроками в multiplayer-режиме Command&Conquer выглядело весьма впечатляюще). Появилось также еще одно нововведение, сильно поднявшее играбельность — так называемый Fog of War (дым войны), который скрывал от глаз играющего вражеские юниты, находящиеся на определенном расстоянии от объектов и юнитов самого игрока. Дым войны позволял строить довольно сложные тактические схемы битв, позволяя учитывать в сражении такие факторы, как расположение базы противника на местности и возможность подойти к врагу на наиболее близкое расстояние, не опасаясь быть замеченным. В игру были введены новые типы войск — морские и воздушные. Воздухоплавательные аппараты позволяли вести эффективную разведку ресурсов и вражеских подразделений. Мало того, для обнаружения подводных лодок противника (у орков их роль играли гигантские черепахи) летающие юниты были просто необходимы — ведь увидеть субмарины можно было только, если возле них находился какой-нибудь "подчиненный" вам объект. Еще одним нововведением стало то, что игрок могли устанавливать тип поведения юнитов: атаковать врага, удерживать территорию, не пускаясь в погоню за противником и патрулировать местность, передвигаясь по ней из одной указанной точки в другую. Одно только наличие всех перечисленных особенностей не способно, конечно, сделать игру хитом и классикой жанра. Но только не в случае с Warcraft II. Игра успешно прошла испытание временем, и даже теперь, по прошествии четырех лет, можно найти многих людей, играющих в Warcraft II ежедневно. Но тут нужно признать, что зтому способствовало одно немаловажное обстоятельство: вскоре после выхода Warcraft II: Tides of Darkness в свет появилась возможность игры в нее через Интернет. Делать зто позво-



ляла программа Kali, которая как бы строила между игроками виртуальную IPX-сеть. Эта утилита позволяла играть также в некоторые другие игры, в которых не была предусмотрена возможность multiplayer'а посредством всемирной Сети. С появлением Kali сетевой режим игры в Warcraft II приобрел совсем иной смысл, чем ранее: теперь стирались границы не только между помещениями в том или ином

здании, но и между странами и континентами. Игроки всего мира встречались друг с другом на земле Азерота и выясняли, кто из них был сильнее и мудрее в руководстве своими армиями. Быстро стал накапливаться опыт игры по сети, любители и фанаты Warcraft II обменивались советами и замечаниями по этому поводу, стали возникать целые сборники FAQ — ответов на наиболее важные и часто задаваемые вопросы об игре. Именно сетевой режим игры и вывел Warcraft II в разряд мега-хитов. Согласитесь: прохождение одиночных кампаний может захватить вас, скажем, на несколько дней. В крайнем случае, — на месяц. А при игре через Интернет вы можете каждый день устраивать неповторимые, уникальные побоища.

Кстати, обе части игры не отличались идеальным балансом в соотношении сил людей и орков. Люди всегда находились в несколько преимущественном положении: их воины были чуть-чуть быстрее орочьих "аналогов", "человечьи" священники обладали более мощными заклинаниями, чем маги орков, в общем, люди всегда были в более привилегированном положении. Это приводило к тому, что лишь некоторые из игроков отваживались выбрать в multiplayer-режиме сторону орков. Лично мне кажется это несправедливым. Тем более что логичных предпосылок сему факту не было и нет. Единственное объяснение такой нелюбви к противоположной людям стороне можно найти в том, что орки по сюжету игры были вероломными захватчиками и поработителями, — поэтому им так отомстили. Но факт остается фактом: в сетевых баталиях все участвующие игроки, за редкими исключениями, выбирали одну и ту же расу — или все играли за орков, или, опять же все — за людей.

Warcraft II: Tides of Darkness стал для Blizzard Entertainment буквально золотой жилой. Было продано более миллиона копий игры, а журнал PC Gamer присудил ей титул Игры Года `95. Этот несомненный хит был переведен на французский, немецкий, итальянский и португальский языки и продавался практически во всех странах мира, неизменно вызывая восхищение и любовь игроков. В комплект поставки игры входил также редактор миссий и юнитов. Практически одновременно с PC-версией Warcraft II вышла и версия для Macintosh. В нее была включена поддержка трехмерного звука, системе перевода текста в "живую" речь и полноценный TCP/IP-режим для игры через Интернет (вот когда владельцы Mac`ов почувствовали свое превосходство над остальным человечеством!). Казалось бы, тут наступает самое время подумать о выпуске очередной игры серии Warcraft. Это было бы логичным шагом после того успеха, который пришелся на долю первых двух игр. И руководители Blizzard не обманули ожиданий игроков. Вскоре после того, как стало понятно, что Warcraft II стал достойным, если не сказать больше, продолжением своего предшественника, было принято решение о выпуске набора дополнительных миссий. Назвать его решили Warcraft II: Beyond the Dark Portal. В add-on входило две новых кампании (по одной за каждую из сторон) и более 100 multiplayer-карт. Также в игру было введено такое понятие, как "герой". Им стал особый персонаж, который отличался от остальных внешностью, количеством хитпоин-



тов и большей силой. Впрочем, главная его задача в большинстве случаев сводилась к тому, чтобы уберечь себя от смерти Вернее, защищать и беречь героя предстояло вам, — иначе большинство миссий в кампаниях выиграть было невозможно. Таким образом, Warcraft II: Beyond the Dark Portal представлял собой крепко сколоченный, добротный набор дополнительных уровней к хитовой игре, — но не более того. Пресса отметила, что данное произведение Blizzard Entertainment, по большому счету, предназначено для "хардкорных" поклонников игры, а остальной публике оно будет неинтересно и скучно. Судить о правильности этих выводов сложно — у каждого свой вкус. Но и назвать Warcraft II: BTDP ничем не выдающейся игрой также нельзя.

Так уж получилось, что на этом история вселенной Warcraft обрывается. Blizzard Entertainment, правда, попыталась продолжить серию, но попытка не удалась. Дело в том, что, занявшись разработкой и продвижением новых серий своих игр — Diablo и Starcraft, руководство компании решило не оставлять земли Азерота без внимания, и анонсировало новый проект серии. Анонс этот вызвал двоякие чувства у поклонников Warcraft: заявлялось, что новая игра не будет стратегией в реальном времени, а станет квестом, или приключением, то бишь, adventure. Называться она должна была WarCraft Adventures: Lord of the Clans и по сути своей являлась приключенческой игрой, выполненной в мультипликационной графике. Цель у новой разработки Blizzard была самая, что ни на есть гуманная — восстановить справедливость, показав орков с лучшей их стороны. Главный герой игры — воспитанный людьми молодой орк по имени Thrall (весьма забавно произносится по-русски, однако ;)). С младенчества его обучали служить людям и почитать их как более высокоразвитые существа. По сюжету (действие которого начинается в том самом месте, в котором заканчиваются события Warcraft II: Beyond the Dark Portal), несколько орков попадают в королевство Азерот после разгрома своих соотечественников армиями лорда Лоттара. Люди быстро обнаружили незваных гостей, схватили их и бросили в темницу. Но в этот момент в игру вступает Thrall, задавшийся единственной целью: объединить некогда всесильные орочьи кланы под одно знамя и восстановить былую славу бесстрашных орков. WarCraft Adventures: Lord of the Clans задумывалась как масштабное, увлекательное приключение. Над созданием анимации трудились лучшие художники компании (кстати, в этом процессе принимали участие и их коллеги из России). Всего было задумано сделать порядка сорока тысяч кадров анимации героев и окружающего мира, а развитие сюжета должно было происходить в 60 локейшенах на территории семи областей Азерота. В игре предусматривалось участие 60 персонажей, озвучить которые были призваны известные актеры Голливуда — Кленси Браун (Clancy Brown), Петер Куллен (Peter Cullen) и Тони Джей (Tony Jay). Музыкальное оформление представляло собой переработанные треки из Warcraft II. В общем, игра обещала быть... Но не стала. В 1998 году Blizzard официально объявила о закрытии проекта. Тысячи поклонников еще не вышедшей игры пришли в уныние от этой новости, в Интернет была развернута массовая акция по сбору подписей в защиту WarCraft Adventures: Lord of the Clans. Но все было напрасно. Проект умер.

Я думаю, что, закрыв проект WarCraft Adventures: Lord of the Clans, Blizzard совершила большую ошибку. Игра, безусловно, укрепила бы и расширила вселенную Warcraft, придала бы ей масштабность. Тем более, что любителей приключенческих игр насчитывается, несмотря на утверждения об упадке этого жанра, совсем немало.

Сейчас компания Blizzard Entertainment вновь обратила свой

взор в сторону Warcraft II. В офисе HQ полным ходом идет разработка конверсии для игры через Интернет — Warcraft II: Battle.net Edition. Как видно из названия, доступ к Всемирной глобальной Сети будет осуществляться посредством собственной online-службы Blizzard — Battle.net, речь о которой пойдет несколько позже. Но, хотя эта конверсия включает в себя довольно много нового, все же это — старый добрый Warcraft II, хотя и работающий под управлением Windows 95/98. Новым словом в серии он не станет, максимум, на что будет способна эта игра — это вновь возбудить интерес играющего люда к вселенной Warcraft. А появится интерес — глядишь, и третья часть легендарной игры из слухов превратится в реальность. Тем более, что Blizzard грозится представить на ECTS какой-то новый проект. Уж, не Warcraft III ли?

1996-1997, Blizzard: дьяболиада

В 1997 году компания выпустила на рынок очередной проект — ролевую игру Diablo, с помощью которой была предпринята попытка выйти на отличные от стратегических игровые рынки. И, нужно признать, попытка удалась. И не просто удалась! Diablo имела оглушительный успех во всем мире. Игра получила множество наград, популярный и авторитетный игровой журнал Computer Game Entertainment назвал ее "игрой года", журналы Computer Games Strategy Plus и Computer Net Player — "ролевой игрой года". Было продано более миллиона копий. Вокруг Diablo быстро сложился широкий



круг фанатов и поклонников. Создавались кланы, сайты и сервера, посвященные новой разработке Blizzard. В чем же был секрет такого успеха? И был ли этот успех случаен или закономерен?

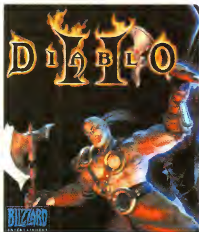
Конечно же, случайностью это не было. Игра просто не могла стать непопулярной или отвергнутой игроками. И тому есть несколько причин. Во-первых, менеджеры Blizzard очень старательно и профессионально подошли к вопросу жанровой принадлежности Diablo. Как ни крути, а называть ее ролевой игрой можно с большой натяжкой. Да, здесь есть система experience — очков, герой набирает опыт по мере прохождения уровней и уничтожения монстров, здесь есть NPC aka нейтральные персонажи, есть квесты и торговля. Но все эти ролевые признаки изначально были сведены к минимуму, и существовали ровно в той степени, которая была необходима для привнесения в игру свежести и интересности — не более. Не секрет, что "настоящие" RPG — игры довольно сложные, с развитой, разветвленной и обширной системой правил и порядков, и играть в них хватит терпения далеко не всякому. Для полноценной игры вам потребовалось бы проштудировать огромные многостраничные мануалы, вникая в суть игры, ее мир. А Diablo была создана в расчете на массового пользователя, и просто не могла позволить себе такой роскоши, как соответствие канонам жанра RPG.

Во-вторых, огромную роль сыграл графический движок игры. Сказать, что он был великолепен — значит не сказать ничего. Графика в игре была (да и остается, несмотря на прошедшие годы), говоря нынешним языком, супер. Скорее всего, сравнивать ее нужно с картинкой игры Crusader от Origin. Та же изометрическая проекция, тот же угол обзора всего происходящего, та же детальная прорисовка элементов окружающей обстановки. Но на этом схожесть заканчивается, и начинаются различия. Первое, на что обращаешь внимание — это цветовая гамма. Мягкие, темные цвета фиолетово-синей палитры, яркие краски лавы и факелов, неподражаемые эффекты огня, взрывов и электрических разрядов — все это создавало неповторимую атмосферу, которая рано или поздно затягивала игрока без остатка. Довольно интересно была реализована возможность обзора участков игрового пространства, скрытого от игрока колоннами, стенами и прочими препятствиями: как только персонаж оказывался в таком положении, часть предмета, отделяющего его от вашего взора, становилась полупрозрачной. Таким образом, игрок никогда не терял контроля над происходящим и всегда мог наблюдать, что именно творится на игровом уровне. Также оригинально была сделана карта уровней: она накладывалась на изображение, не закрывая его.

Действие игры происходит в сказочном королевстве Хандарас (Khandaras). Темные силы окружили эту некогда благословенную землю, терроризируя людей и внося смятение в их души. Король страны давно сошел с ума и творил темные дела вместе со своим сообщником — Архиепископом. Оба они вошли в контакт с Дьяволом, продав ему свои души, а заодно — и жизни своих подданных. Ваш путь будет лежать в городок Тристрам (Tristram), в подвале церкви которого, построенной на месте старого кладбища, и находится логово Зла. Город давно уже обезлюдел, лишь несколько уцелевших жителей осталось в нем — трактирщик, лекарь, кузнец, ведьма и еще несколько несчастных. Эти люди — единственные ваши помощники, и, одновременно работодатели. Именно они предлагали выполнить то или иное задание за вознаграждение. У них вы могли пополнить свои запасы лекарственных настоев, волшебных эликсиров, оружия и магических свитков. Но в подземельях, вам приходилось надеяться только на себя, на свою силу, ловкость и магическое умение. В Diablo была реализована уникальная для того времени система построения лабиринтов: каждый раз при начале новой игры все уровни генерировались в случайном порядке. Также случайно по ним распределялись монстры, ловушки и предметы. То есть, пройдя игру один раз, и начав ее снова, игрок видел совершенно другие лабиринты. Этим разработчики попытались продлить "срок жизни" single-player-режима. Но режим этот все равно проигрывал основной и главной особенности Diablo — его multiplayer-части.

О многопользовательском режиме игры в Diablo можно говорить бесконечно долго, но мы ограничимся рассмотрением лишь нескольких его особенностей. Во-первых, в Blizzard Entertainment решили, что ранее существовавшие наработки в этой части никуда не годятся, и сделали единственно правильный вывод: нужно делать что-то свое. И это свое было сделано. В сетевом режиме вы поначалу могли бы и не увидеть отличий от одиночной игры. Те же лабиринты, те же монстры. Так же можно бродить по уровням в одиночку, уничтожая все, что движется, на своем пути. Причем, для этого совершенно не обязательно, чтобы компьютер был подключен к сети или Интернет. Но отличие все же есть, и огромное. Во-первых, вы не сможете сохранить игру. Этот факт добавляет остроты ощущениям, и заставляет игрока включать все свои инстинкты и рефлексы, вынуждая его действовать со всей возможной осторожностью и осмотрительностью. Во-вторых, играя в сетевом режиме, можно накачать своего героя до того предела, который вам нужен, а потом использовать его при игре в Интернет или по локальной сети. Герои же, которых вы воспитаете, проходя одиночные миссии, так навсегда и останутся одинокими — перенести их в multiplayer-режим нельзя. Как видите, игроку приходилось выбирать между

способностью сохраняться во время игры и возможностью использовать выращенный им персонаж в дальнейших сражениях. При игре в multiplayer–режиме ваш герой, в принципе, не погибал — если его убивали, он лишь терял весь свой скарб: деньги, оружие, костюмы, свитки и так далее, вплоть до здравого рассудка. Благоприобретенные же навыки всегда оставались при нем, что было, пожалуй, более важным, чем наличие в котомке того или иного предмета — ведь, имея хорошие показатели, вы всегда могли отвоевать себе то, что вам нужно.



Пришла пора сказать о том главном, что и сделало Diablo, по большому счету, такой популярной игрой. О бесплатной on–line`овой службе Blizzard Entertainment для игры через Интернет — Battle.net. Battle.net — это сервер компании, предназначенный специально для того, чтобы обеспечить игрокам легкий и эффективный способ сражений посредством Всемирной Сети. Для того чтобы играть через Интернет, вам уже не нужно покупать программу Kali, как это было в случае с Warcraft II. Нужна всего лишь сама игра Diablo и доступ к Интернет — обо всем остальном позаботилась Blizzard. Battle.net практически моментально стала популярнейшей онлайновой игровой службой в мире. Ежедневно тысячи человек пользовались ее услугами. Этому способствовало также и то, что на сервере велась подробнейшая статистика сражений, был устроен чат для игроков, там всегда можно скачать самые последние патчи и узнать свежие новости об игре. Это и принесло популярность Battle.net среди игроков. А если учесть еще и то, что за пользование ее услугами не нужно платить — получалось, что альтернативы этой системе практически не было.

Но была у этой медали и обратная сторона. Со временем Battle.net стала пристанищем огромного количества людей, не желающих играть честно. Начались массовые взломы игры, создание предметов экипировки персонажей Diablo, обладающих такими свойствами, которые не могли присниться разработчикам в страшном сне. Например, мне встречалась особенная такая шапочка, при надевании которой, у героя сразу же в два раза возрастали все показатели. И это еще цветочки. Пришел момент, когда на серверах Battle.net практически нельзя было найти честного игрока. Если такие и появлялись — их уничтожали мгновенно. Складывались целые кланы так называемых PK — Player Killer'ов, убийц, лишавших жизни не монстров, а своих собратьев — других игроков. Blizzard неоднократно предпринимала попытки исправить положение, к игре выпускались патчи, которые должны были запретить мошенничество. Но ничего не помогло — обманы и убийства продолжались. Тогда компания сделала то, что ей и оставалось в этой ситуации — оставила все как есть, положившись на честность играющей на серверах Battle.net публики.

Сейчас Battle.net используется также и для игры в Starcraft — следующую после Diablo разработку Blizzard. Warcraft II: Battle.net Edition также рассчитан специально для игры посредством этой службы. Но обо всем — по порядку.

Итак, вернемся к Diablo. Прошло менее года, и компанией Sierra On–Line (которая ныне трудится бок о бок с Blizzard Entertainment под "крышей" Havas Interactive) был выпущен expansion pack к Diablo — HellFire. В этой игре было довольно много нового: восемь уровней (которые генерировались все так же динамически), три десятка предметов, дюжина неизвестных ранее видов оружия и семь смертоубийственных заклинаний, с помощью которых вы могли угробить двадцать девять свежих типов монстров. Но самое главное заключалось в том, что появился новый класс игрока — Монах (The Monk), а также секретный персонаж — Девушка–Бард. Все это, несомненно, вносило разнообразие в устоявшийся мир Diablo, но особой популярности HellFire так и не приобрел, оставшись навсегда в тени великой игры.

В настоящее время Blizzard North заканчивает разработку продолжения этой игры — Diablo II. Этот проект обещает стать не менее хитовым, чем его предшественник. Отличий не просто много — их очень много. Во–первых, в новой части игры будет не три (воин, маг и лучница, как в Diablo), а пять классов персонажей — варвар, паладин, некромант, амазонка и волшебница. Как видите, теперь вы сможете играть двумя "женскими" персонажами (не иначе — влияние феминизма). Во–вторых, городов теперь будет четыре. Резко увеличится количество нейтральных персонажей, которые предложат вам выполнить новые квесты. Больше всего изменения коснулись системы ведения боя. Каждый из классов персонажей будет иметь особенности, присущие только ему. Все герои теперь обладают некоторыми специфическими, доступными только им умениями, достигнуть баланса в которых — основная задача Blizzard. Ведь от этого будет зависеть то, станут ли в Diablo II играть в Интернет так же активно, как в первую часть игры. В общем и целом, продолжение так удачно начавшейся игровой серии обещает стать очередным хитом. Тем более, разработчики так давно обещают выпустить Diablo II в свет, что игра стала легендарной и сверхпопулярной еще до своего рождения. Нет никакого сомнения, что покупательский спрос на нее будет очень высоким, что Diablo II покорит вершины чартов и что она станет еще одним хитом в череде удач Blizzard Entertainment.



1998, Blizzard: зерги в фэнтези

В марте 1998 года Blizzard Entertainment выпускает на рынок свою последнюю (на нынешний момент) игру — Starcraft.

Пожалуй, ни одна игра, разработанная и изданная Blizzard, не была окружена таким количеством слухов и домыслов, как Starcraft. Чего только не говорили и не писали об этом проекте! С самого начала общественность по неизвестной, в принципе, причине, озадачилась слухом, что Starcraft — это не что иное, как продолжение серии Warcraft. Хотя, может быть, такое предположение и было в какой–то степени логично. Народ и представить себе не мог, что такая игра как Warcraft II, не будет иметь продолжения, причем в ближайшее будущем. Вот и ходили слухи о том, что Starcraft имеет еще одно название — что–то типа "Орки в космосе" ;). Сейчас это кажется смешным и нелепым, а тогда разговоры шли самые, что ни на есть, серьезные, подкрепленные "фактами" и "доказа-

тельствами".

Как бы то ни было, Starcraft оказался, на удивление и огорчение одним и на радость другим полностью отличной от Warcraft игрой. У них не было ничего общего. Да и быть не могло, как стало понятно всем вскоре, после появления анонса игры WarCraft Adventures: Lord of the Clans. Starcraft был полностью самостоятельной разработкой, со своим сюжетом, своим миром (точнее сказать вселенной), со своей предысторией и своими поклонниками.

Сюжет игры был и простым, и захватывающ одновременно. Действие происходит в далеком будущем. Небольшая (сравнительно, конечно) группа Землян была вынуждена искать себе убежище на самом краю Галактики. Все, в принципе, шло нормально до того времени, пока на оккупированных людьми пространствах не были исчерпаны ресурсы. И тогда Земляне обратили свои взоры к новым планетам, на которых обитала таинственная раса — Протосс. Едва начав завоевывать непокорный и сильный народ, Земляне столкнулись с одной, но очень большой проблемой: на земли Протоссов претендовали Зерги — страшные, уродливые существа, которые настолько отличались от всего, с чем люди сталкивались раньше, что поначалу было просто непонятно, как с ними бороться...

В игре присутствовало три расы. Это была первая и главная отличительная особенность Starcraft от прочих представителей стратегического жанра. И мало того, что рас было три — они еще и полностью отличались друг от друга! То есть абсолютно. Вспомните Warcraft. Сильно ли отличались в нем орки от людей? Сильно? Ничего подобного. И у тех, и у других были юниты схожего предназначения. Принципы развития рас вообще были одинаковы. Баланс в сетевой игре достигался путем согласования количества и качества воинов у обеих сторон. Мало того, он был еще и нарушен тем, что люди имели заведомое преимущество — и волшебники их имели более эффективные заклинания, и бойцы были пошустрее. Starcraft — совсем иное дело. Здесь все три расы отличались друг от друга кардинально.

Наиболее традиционной расой были Терране, — то есть человеки. Не зря официальное руководство по игре рекомендовало начинать проходить миссии именно за них. Здесь все было более-менее понятно: есть рабочие (аналоги Warcraft`овских пеонов), есть мастерские, в которых изготовляется боевая техника, есть казармы, тренирующие войска — все как всегда. Знатоки игры утверждают, что Терране — самая "слабая" раса в игре. В пользу этого утверждения говорит еще и тот факт, что на серверах Battle.net люди — самые редко встречающиеся противники. Так ли это на самом деле — сказать трудно, потому что у каждого игрока есть свое мнение, и оно часто не совпадает с мнением остальных.

Вторая раса — загадочные и немного мистические Протосс. У этих весь процесс жизнедеятельности строится на использовании пси-способностей. Объяснить абсолютно точно, что это такое, пожалуй, не сможет никто. Но главное состоит в том, что Протосс умели создавать с помощью своих уникальных психических способностей уникальные виды оружия и энергетические щиты. Кроме того, на вооружении у Протосс состояли орды дроидов — послушных им созданий, которые огромными массами налетали на противника во время битвы, во мгновение ока превращая юниты врага в пыль. Было у Протосс и еще одно коренное отличие от всех остальных — их базы развивались по строго установленным правилам. Вернее, не по правилам, а по определенной схеме. Все объекты на их территории должны быть расположены в пределах действия поля от Khaydarin Crystals — особых артефактов. И сам процесс строительства выглядел весьма необычно — здания не возводились на планете, а телепортировались с родины Протосс — звезды Аюр. В игре Протосс считаются самой сильной в боевом отношении расой, и, соответственно, за них играет больше всего народа на сервере Battle.net.

Зерги. Пожалуй, эти существа — самое удачное изобретение Blizzard. Зерги были настолько непонятны для простого игрока, что поначалу, ими, похоже, вообще никто не хотел руководить. Посудите сами: страшные создания, похожие на увеличенных во много раз тараканов, с отвратительной внешностью и еще более отвратительной средой обитания. Процесс их жизнедеятельности — одно сплошное уродство. Зерги — существа абсолютно биолого-генетические, и на этом уровне происходят все процессы в их жизни. Главное — понять, что из любого зерга вы можете получить любой юнит, любого бойца, любое строение. В игре Зерги берут массовостью. Для победы их должно быть очень, очень много. И когда приходит время решающей битвы, игровое пространство просто кишит этими тварями. Горе тому, кто станет на пути сотни-другой зерлингов: смерть будет практически неминуемой. Со временем игроки стали привыкать к столь необычной расе, а многие даже полюбили их. Своеобразие Зергов сослужило им в итоге хорошую службу — играть за такую экзотику захотели очень многие, и постепенно на серверах Battle.net сложилась стабильная ситуация, когда количество игроков, руководящих расами, распределилось примерно так: на первом месте были Протосс, на втором — Зерги, и в конце плелись представители рода человеческого.

Частое упоминание Battle.net — это не просто прихоть автора. Дело в том, что эта служба бесплатной онлайновой игры имела решающее значение для популярности Starcraft. Досконально отработанные и оттестированные еще на Diablo технологии сетевой игры через Интернет в случае со Starcraft имели решающе значение — ведь это была все же стратегическая игра, в которой multiplayer-режим намного важнее, чем в RPG. Игроку предлагался отлично работающий, отлаженный, и, что немаловажно, бесплатный сервис. На Battle.net ведется статистика игр, все участники имеют свой рейтинг и положение в турнирной таблице. Мало того, сам процесс подключения к Battle.net и игры там — очень прост: вы заходите на сервер, находите подходящий вам тип игры (возможны командные варианты, захват флага и т.п.), хотите — общаетесь с другими игроками в чате, и, собственно, играете. Если вам удастся выиграть 10 предварительных игр — вы попадете в турнирную таблицу (Ladder), и с этого момента начнется ваша настоящая карьера на Battle.net. Подняться на вершину Ladder — очень и очень трудно. За все время ее существования рейтинга, только один раз россиянин вошел в десятку лучших игроков (за что и получил фирменную близзардовскую футболку на память). Так-то вот. Хотя, конечно, это не говорит о том, что в России никто не умеет играть в Starcraft. Просто большинство наших стратегических гениев не имеют доступа к Интернет (а многие — и к обычному телефону ;)).

Итак, Starcraft стал очередным суперхитом (полтора миллиона проданных копий — это вам не шутки) в списке разработок Blizzard. В эту стратегию играют миллионы людей, многие занялись изготовлением собственных карт и кампаний с помощью поставляемого в комплекте со Starcraft редактором миссий. Новые уровни выкладываются каждую неделю на официальном сайте игры. Но время шло, и вскоре вновь нарисовался вопрос о продолжении.

К сожалению, Blizzard почему-то не стали выпускать нечто типа Starcraft II. Хотя, конечно, тому

есть причины: во-первых, все передовые силы разработчиков брошены на завершение проекта Diablo II, во-вторых, компании, видимо, захотелось подзаработать, особо не напрягаясь. В итоге в том же 1998 году Blizzard выпускает add-on к Starcraft — Starcraft: Brood Wars. Что бы не заявляли сами разработчики и многочисленные поклонники этой версии игры, Brood Wars — вовсе не самостоятельная игра. А намеки на это были. Но время все расставило по местам, и журнал Computer Gaming World присудил Brood Wars звание Add-on'a года. Не более того. В самом деле, что нового нес этот набор дополнительных



миссий? У каждой расы появились новые юниты — раз. Были добавлены новые кампании и 100 новых multiplayer-карт. Новые видеоролики. Ко всему этому пристегнули что-то типа сюжета. И все. Откуда разговоры о том, что, дескать, Brood Wars — это больше, чем add-on, непонятно. Как сборник дополнительных миссий игра, получилась великолепная. Ее выпуск внес оживление в ряды поклонников Starcraft и привлек в них новых членов. Но все равно истинным фанатом было мало add-on'a. Они хотели (и хотят!) полноценного продолжения и надеются, что оно станет для Starcraft тем же, чем Warcraft II стал для Warcraft'a.

1999, Blizzard: что же дальше?

Вот они и прошли перед нами — вехи на пути компании Blizzard Entertainment к тому положению, в котором она находится сейчас. Положению звезды игрового цеха. Конечно, теми играми, которые мы рассмотрели, послужной список компании не ограничивается. Blizzard Entertainment, кроме собственно разработки, еще и издавала игры других компаний, и не только для PC, но и для платформ Macintosh, Sega Genesis и Super Nintendo. Самые известные из них — это аркада Blackthorne (1994), логическая аркада The Lost Vikings (1993) и аркадный автосимулятор Rock 'n Roll Racing (1995). Впрочем, занятие это никогда не было основным для Blizzard, и говорить много об издательской деятельности компании, я думаю, не стоит.

А стоит подумать о следующем: в чем же секрет успеха? И в этом конкретном случае, и вообще? Почему сложилась такая ситуация, когда "мы говорим Blizzard — подразумеваем качество"? (да простят меня за сей плагиат наследники многоуважаемого В. Маяковского).

Причин тому несколько. Первая, и основная, состоит в детальной проработке всех проблем и вопросов, встающих перед фирмой в тот, момент, когда она уже готова приступить к разработке, но еще не знает, что именно ей разрабатывать. Здесь главное — не спешить, полностью исследовать рынок, попытаться понять, чего же именно не хватает игроку для полного счастья, увидеть перспективное направление и успеть первым освоить его. Все это непросто, очень непросто. Многие люди занимаются продвижением игровых проектов. Их намного больше, чем собственно программистов, дизайнеров и прочих товарищей, делающих непосредственную работу по изготовлению игры. Blizzard Entertainment, видимо, повезло с персоналом маркетингового отдела.

Но все это — вопросы скучные и игроков мало интересующие. Есть еще одна причина, по которой игры от Blizzard всегда находят своего покупателя. Причина эта заключается в той политике, которой придерживается компания во время разработки своих продуктов. Вокруг разрабатываемого проекта создается плотное кольцо слухов, домыслов и намеков. Компания одновременно и давала игроку информацию о проектах, и, в то же время, эта информация всегда носила характер недосказанности, туманности и неконкретности. С другой стороны, наступал определенный момент (примерно в то время, когда игры были практически готовы к выходу, и шел процесс бета-тестинга), когда напротив — на игроков вываливалось столько подробностей, что их масса просто подавляла, у человека возникало одно, но настойчивое желание — поскорее увидеть те чудеса, о которых говорят журналы, сайты, тестеры и просто все вокруг. Увидеть и попробовать самому. Тут выходила игра, и ее покупали (а как же не купить, после всего того, что о ней говорили?) Что происходило потом? У всех по-разному. Одни, уже загипнотизированные всевозможными превью, обзорами и другими подробностями об игре, почерпнутыми из Интернет и игровых изданий, готовы были превозносить что угодно, даже не поиграв. Другие плевались и ругали последними словами разработчиков, издателей и вообще всех тех, кто своими воплями заставил их поверить в то, что уж эта игра пришла из мечты, что она — идеальна. Третьим все нравилось (обычно ими оказывались люди спокойные, не склонные к массовому гипнозу и истерии). Но все три категории пользователей игру уже купили. То есть Blizzard своего от них добилась, а дальше — хоть трава не расти. Тем более, как ни крути, а игры компания выпускает очень высококачественные, добротные, интересные, так что в итоге практически все, кто приобретает игры, произведенные Blizzard Entertainment, в просчете не остаются, играя в них очень и очень долго — иногда по несколько лет, как в случае с Warcraft II.

Третье составляющее успеха Blizzard — это ее отношение к пользователям, к сопровождению своей продукции и обеспечению удобства ее использования. Я имею в виду, в первую очередь, усилия компании по созданию, тестированию и ведению проекта Battle.net. Какой простой не казалась бы эта служба, на самом деле она очень громоздка, сложна по своему устройству и весьма дорого обходится Blizzard. Но все эти хлопоты и издержки с лихвой окупаются тем, что пользователи знают: если они купили что-то, произведенное Blizzard Entertainment — проблем с игрой в Интернет у них не будет. А в наше время этот факт — весьма немаловажен. Возможность легкой, беспроблемной и бесплатной игры с огромной армией противников по всему миру, возможность общения с единомышленниками повышает привлекательность игры во много раз. Это делает продукт, приобретенный человеком, более играбельным и привлекательным, чем те, что не располагают подобной поддержкой со стороны разработчика.

Главная задача Blizzard на сегодня — не упустить инициативы, как можно быстрее выпустить в свет Diablo II, и, не мешкая, приступать к осуществлению новых проектов, делая их так же тщательно и с такой же любовью, как это было всегда. А уж мы с вами их оценим по достоинству.

P.S. НИМ и автор данной статьи благодарит Скотта Бреннера (Scott Brenner) — PR-менеджера компании Blizzard Entertainment, без содействия которого вряд ли эта статья появилась бы на свет.

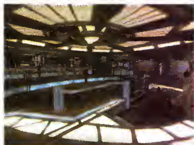
Star Trek

История звездного пути Феноменальному успеху сериала Star Trek в США, сравнимому, разве что, с популярностью космической эпопеи Star Wars, предшествовали годы разработки основной концепции и неоднократных попыток заручиться поддержкой одной из крупных кинокомпаний. Автором мира Star Trek является Gene Roddenberry, бывший полицейский и военный летчик времен второй мировой. Именно он предложил создать фантастический сериал, действие которого разворачивается в утопично идеальном мире далекого будущего, где нет расовых, социальных, политических и иных предрассудков, а жизнь на Земле спокойна и тиха. В центре внимания оказывается космический корабль Enterprise, который бороздит вселенную в поисках новых планет и внеземного разума. Классическая научно-фантастическая сага. В начале 60-х годов автор обратился в кинокомпанию CBS с предложением отснять пилотную серию на базе сей незамысловатой концепции. Но кинокомпания отклонила его просьбу и занялась раскруткой другого сериала. В 1963 году этой идеей заинтересовалась NBC. На свет появилась первая серия — The Cage, в которой играли совсем не те актеры, которых мы знаем по последующим фильмам. К 1964 году съемки закончились, и, как выяснилось, получился очень приличный по тем временам продукт. Но NBC также отказалась выпустить сериал, несмотря на то, что фильм был действительно хорош. Кинокомпании показалось, что в нем слишком мало действия, но много размышлений. А такой подход не годится для длинного телевизионного сериала. Потребовалось отснять вторую пилотную серию, в которой бы были учтены пожелания заказчиков. И, о чудо, она была благополучно принята, и NBC закупила права на показ телесериала. Осенью 1966 года состоялась премьера на телевидении. Были показаны 79 серий в течение 3 сезонов. Приключения звездолета Enterprise под командованием отважного капитана Джеймса Кирка (James Kirk) пришлись по душе зрителю, хотя сериал и не занял в одночасье лидирующего положения в чартах. Его неоднократно пытались закрыть (и все-таки вытянули 3 сезона) из-за нерентабельности производства, но зрительская любовь не угасала, а энтузиасты продолжали создавать новые серии. Уломали даже NASA, которое, получив 400 тысяч писем от фанатов сериала, присвоило прототипу своего космического шатла имя Enterprise. В 70-х годах появились мультфильмы на ту же тему. Короче, индустрия развлечений отрывалась по полной программе, ухватившись за прибыльную тему. Только компьютерных игр тогда еще не было. Дальнейшей судьбой Star Trek занялась кино-компания Paramount Pictures, которая собиралась продолжить его выпуск под новым названием Star Trek II. Но работы были приостановлены, а в 1979 году на экранах кинотеатров появился первый художественный фильм по вселенной Star Trek. Затем полнометражные фильмы выходили с завидной постоянностью — примерно, раз в два года. Попутно компания продвигала новый телесериал Star Trek: The Next Generation, действие которого разворачивалось через 90 лет после событий предыдущего сериала. На протяжении 7 сезонов показали 178 серий. Потом был Star Trek: Deep Space Nine и Star Trek: Voyager. Но это уже в 1995 году, на другом корабле (USS Voyager) и в ином секторе галактики. Затем родились настольные правила Starfleet Battles. И так далее, и тому подобное. Побочные ветви сюжета, дополнительные эпизоды, новые корабли, расы и галактики. Сценаристы трудились на славу, развивая популярную вселенную по любым доступным направлениям. Естественно, не прошли они и мимо компьютерных игр. Правда, до сих пор все потуги на этом поприще бесславно проваливались. Игры получались убогие, без изюминки. Громкий стон вместо гимна. Впервые ознакомившись с судьбой сериала Star Trek на телевидении и в кинопрокате, я обратил внимание на то, что такая же нелегкая участь постигла его в игровой среде. Ну, не получается у авторов сразу сделать что-то гениальное. Они же не волшебники, которые исповедуют один единственный принцип: невозможное делаем сразу, чудо требует подготовки. Приходится работать. И ждать результата. Увидим ли мы его в 1999 или 2000 году? Сразу несколько серьезных разработчиков обещают, что, мол, увидим. Даже невооруженным глазом. Особым гигантизмом планов (видимо, от непомерной любви к сериалу или от радости за полученную лицензию) страдает могучая Activision. Сразу три игры в этой вселенной планирует выпустить компания к 2000 году: Star Trek Voyager: Hazard Team, Star Trek: Armada, Star Trek: Insurrection (Hidden Evil). Interplay только что отметилась (в очередной раз неудачно) выпуском жуткой, на первый взгляд, стратегии Starfleet Command, но осенью готовит релиз другой стратегии Star Trek: New Worlds и глобального симулятора Star Trek: Klingon Academy. К сожалению, из-за финансовых неурядиц на неопределенный срок отложена разработка приключенческой игры Star Trek: Secret of Vulcan Fury. И напоследок взгляните на проект компании Simon & Schuster Interactive под заумным названием Star Trek Deep Space Nine: The Fallen.

Star Trek Voyager: Elite Force

Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	Raven Software
Дата выхода	Начало 2000 года

Star Trek Voyager: Elite Force — самый отдаленный по сроку релиза проект под крылом Activision. Звездолет USS Voyager попадает в аварию. Связь прервана, и дальнейшая его судьба неизвестна. Со временем выясняется, что корабль захвачен загадочным противником. В этой ситуации единственный способ спасти корабль,



экипаж и, как обычно, мимоходом всю прогрессивную часть разумных существ в галактике, — послать на штурм элитное подразделение Hazard Team (согласитесь, оригинальный способ освободить заложников). Вам, как участнику отряда (точнее, одному из членов группы), предстоит сразиться не только с невиданными ранее формами жизни, но и с боргами, против которых, по условиям телесериала, практически бесполезно стандартное ору-

жие. А уж реализму AI этих тварей позавидуют все остальные противники. Увы, атмосферы Star Trek, как мы уже убедились, маловато для хорошей игры. Но у авторов есть парочка козы-



рей, которыми они готовы пожертвовать для будущего успеха. Во-первых, обратите внимание на команду разработчиков. Raven Software за годы своего существования успела многое. И прочно закрепила за собой имидж честного, добропорядочного разработчика, который знает, как делать компьютерные игры. Hexen и Heretic намертво засели в первой сотне игр на многих чартах. Во-вторых, эти ребята работают с одним очень примечательным движком. Quake III Arena. Припоминаете? Так что, принимая во внимания качество этих двух составляющих, за уровни (кстати, нелинейные) и графику беспокоиться не приходится. Аналогичная ситуация и с сетевой игрой. Quake пока что прочно лидирует и в этой сфере. Единственная возможная трудность, приходящая на ум, — соблюдение баланса оружия, которое должно в полной мере отвечать требованиям вселенной Star Trek. Но, согласитесь, это не самая большая проблема при наличии определенного опыта. Правда, был уже прецедент с испорченным движком от Самого Красивого FPS, но надежды на Raven остаются.

Star Trek: Armada

Жанр	Strategy
Издатель	Activision
Разработчик	Activision
Дата выхода	Зима 1999 года

Эта стратегическая с трехмерной графикой базируется на правилах Star Trek: The Next Generation. Мирные квадраты галактики подверглись неожиданному вторжению боргов, которые пришли из будущего, в очередной раз вынашивая коварные планы. Игрок выступает на стороне одной из четырех рас: Federation, Klingon, Romulan или Borg. И если с техногенными представителями все более-менее ясно, то борги должны привнести кое-что свеженькое своими необычными способностями, например, к ассимиляции. Естественно, каждая нация имеет свои особенности и приоритеты. Обещают, что разница будет реально ощутима. На протяжении 26 миссий игрок фактически занимается творческой работой, конструируя не только сначала примитивные, а затем все более продвинутые боевые, транспортные и сопроводительные корабли из доступных материалов, но и целые космические станции. Всего насчитывается около 30 видов кораблей, которые можно по собственному выбору оснащать подходящим снаряжением, разрабатываемым в научных лабораториях по ходу дела. Не забыли авторы и о сетевой игре (WON, Heat, Gamespy), поэтому готовятся масштабные карты для встречи с "человеческим" противником. Помимо монтажно-строительных работ на верфях, придется заниматься и менеджментом ресурсов. Речь идет об энергии, питающей электронные схемы кораблей (dilithium crystal). Также понадобятся люди, то есть экипаж, управляющий вашими судами. И офицерский состав, численность и ранг которого определяет то, какие звездолеты можно строить. И еще одна особенность проекта,



которой гордятся разработчики. Так называемые, интерактивные, или, другими словами, "живые", уровни. Например, в поясе астероидов можно спрятаться за осколками, укрывшись от огня противника. Или, черная дыра, излучающая огромный спектр всевозможных энергий, действие которых, в свою очередь, на ваши кораблики абсолютно непредсказуемо. Вселенная живет по своим законам, и это сильно влияет на прохождение каждого конкретного уровня.

Star Trek: Insurrection (Hidden Evil)

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Activision
Разработчик	Presto Studios
Дата выхода	Зима 1999 года

Сюжет игры тесно связан с действием самого последнего художественного фильма с аналогичным названием. На далекой планете Ba'ku вы, в качестве верного соратника Федерации, оказываетесь вовлечены в сомнительные дела расы Romulan, грозящие перерасти в нечто большее, чем просто локальный конфликт. Под чутким руководством капитана корабля, с которым имеется постоянная радиосвязь, герой исследует планету, общается с жителями и, конечно же, отчаянно сражается за свою жизнь, вызывающую у многих раздражение. Причем, судя по всему, именно боевой (аркадный) элемент находится на первом месте. А чтобы было не так уж скучно, временами придется с кем-то поговорить, решить какую-нибудь головоломку или поискать требующийся



предмет. Присутствует легкий квестовый элемент. Движок для игры, изображающий разборки на планете от первого или третьего лица, был создан специально. Его реальные преимущества оценить не представляется возможности вплоть до выхода игры или ее демо-версии. На бумаге все почти идеально: трехмерные объекты, динамическое освещение, сглаживание текстур и т.д. и т.п. К сожалению, никаких подробностей, уникальных особенностей проекта авторы не разглашают, что заставляет усомниться в их наличии. Следовательно, игра в лучшем случае тянет на обычную приключенческую, отяжеленную элементами ведения боя в узких коридорах и на поверхности планеты. Думаю, это еще не повод для расстройства. Всегда приятно сыграть в хорошо сделанную, пусть даже стандартную, но до безобразия атмосферную игру.

Star Trek: Klingon Academy

Жанр	Simulation
Издатель	Interplay
Разработчик	Interplay
Дата выхода	Осень 1999 года

Klingon Academy — официальной сиквел старенькой игры Starfleet Academy. Хронологически сюжет заимствован из периода, предшествующего фильму Star Trek VI: The Undiscovered Country. В данном случае игрок выступает на стороне противников Федерации. Причем это может быть любая из пяти доступных рас, как-то: Romulans, Tholians, Gorns, Sha'kurians или Klingon. А в одной из миссий нам дадут уникальную возможность уничтожить любимый Enterprise вместе с его героическим экипажем. Вот будет потеха. Такая нынче мода: играем за темную сторону. Новый графический движок позволяет творить удивительные вещи с самим игровым процессом. Самым впечатляющей особенностью движка является возможность, а иногда и необходимость, преодолев защитные поля и уничтожив внешние отсеки, проникнуть внутрь гигантского эсминца на

своем скромном истребителе. А там уж найти слабое звено, казалось бы, неприступной крепости. Начиная тренировочные полеты в академии на скауте, к финалу вы переберетесь на самый большой из известных крейсеров флота. И тогда уж сами опасайтесь таких отчаянных проникновений одиночек на свой корабль. Более того, игрок не обязан всегда находиться в

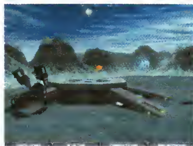


шкуре капитана, отвечающего за выполнение миссии в целом. Специально введена дополнительная роль стрелка, который всецело занят оснащением корабля и ведением боя. На всякий случай авторы припасли еще несколько интересных особенностей. Помимо космических сражений с флотом Федерации, можно будет расстреливать наземные колонии прямо с орбиты, хотя смысл этой затеи для завяленного симулятора пока не ясен. А вот заброс на корабли противника собственных диверсантов с возможностью управлять ими в режиме реального времени превращает симулятор в FPS с элементами стратегии. Обещают 30 миссий. Разнообразных по заданиям и месту проведения: орбиты планет, кольца Сатурна, открытый космос, эпицентр черной дыры. Сразу 40 абсолютно свежих кораблей, никогда ранее не виденных в телесериале или где–либо еще. Полноту картины дополняет редактор уровней. Задумок, как видим, много. Главное, чтобы авторы совместили их в правильных пропорциях, а то опять ничего не получится. А, вообще, игра неуловимо смахивает на горячо любимый мною Паркан. Широтой охвата, что ли...

Star Trek: New Worlds

Жанр	Strategy
Издатель	Interplay
Разработчик	Binary Asylum
Дата выхода	Осень 1999 года

В одном из секторов галактики за господство над Новыми Мирами борются три звездных державы. Федерация, клингоны и ромулане. Последние явились причиной появления этих новых миров. Много лет назад они проводили испытания мощнейшего оружия, в результате необъяснимого воздействия которого возникла большая планетная система, изобилующая минералами. Однако на планетах уже была жизнь. Причем жизнь не примитивная, а полноценная. Три абсолютно неизвестных ранее расы (Metar, Hubrin, Taubat) встретили разведчиков, направленных в систему объединенными силами. И уже не три, а шесть рас стали претендентами на первенство в новом тактически важном секторе. А потом на арене появились таинственные пришельцы из прошлого, и все завертелось сначала. Такова предыстория игры. Запутанно, интригующе, но дело не в этом. Наибольший интерес представляют собой амбиции разработчиков, утверждающих, что они создали новый жанр. Движок организован таким образом, что весь игровой мир представляет собой тщательно упорядоченную совокупность объемных объектов. И теоретически с составными частями можно делать все, что душе угодно. Заметьте, только теоретически. Ибо авторы, видимо, намеренно ограничили наши возможности, чтобы свести игру к рамкам стратегического жанра. Так в чем новизна–то? Я не осознал, признаться. Тем не менее, движок действительно хорош. Соблюдены (в разумных пределах) основные физические параметры нашего мира. Поверхности планет (игрок более не ограничен одним экраном конкретного уровня)



трехмерны. Обзор с возвышенности лучше, движение техники в гору замедляется. Поверхность меняется в реальном времени под действием взрывов. Выглядит здорово. Разве что, немного угловато. Камера свободно вращается. Играть можно только за одну из трех известных рас, для каждой из которых создано по 20 миссий. Опять линейность. Зачем же так нахваливать универсальный движок? А трехмерные стратегии мы уже видели. Отношение сложилось противоречивое. Ждем игру или как?

Star Trek DSN: The Fallen	
Жанр	Action
Издатель	Simon&Schuster Interactive
Разработчик	The Collective
Дата выхода	3 кв. 1999 года

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen — первая часть масштабной трилогии игр во вселенной Star Trek от компании Simon & Schuster Interactive. Трилогия (наравне с книгами и фильмами) будет развивать продолжение сериала под кодовым названием Millennium Saga. Очень древняя и могущественная раса (Pah Wraiths) собирается вернуться в галактику. Сила древних заключена в трех Сферах (Red Orbs). Именно их и придется искать в шкуре одного из трех персонажей (Sisko, Worf, Kira), для каждого из которых придуманы свои сюжетные линии и уровни. Некоторые местные жители полагают, что приход



древних вызовет конец света. Другие, наоборот, готовы всячески способствовать пришельцам в триумфальном возвращении. Поэтому вам будут всячески мешать. Для этого дела предназначены 25 разнообразных противников, включая совершенно новую биогенную расу Grigari. С другой стороны, на борьбу с ними изготовлены 10 видов оружия. Миссии линейны, но столь велики, что скучать вы не будете. Авторы даже называют их главами. Обещают 12 масштабных глав прохождения, преимущественно на территории огромной космической базы, каковой и является Deep Space Nine. Несмотря на жанровую принадлежность к action, игра несет в себе черты adventure. Будет много NPC, не просто предлагающих задания, но таких, с которыми можно общаться тактически. Например, подружившись с механиками (читай, успешно выполнив для них задания), рассчитывайте на их помощь в будущем. Скажем, попросите разблокировать доступ в определенный сектор базы при прохождении какой–нибудь другой миссии. В проекте используется движок от Unreal Tournament с расширениями. В первую очередь, кардинально изменена анимации персонажей. Набор независимых полигонов заменен скелетной основой, что позволило снизить количество этих самых полигонов, тем самым в полтора раза увеличив число объектов, которые могут одновременно находиться на экране, по сравнению с возможностями исходного движка. Вместо первого лица вид предполагают сделать от третьего. Причем, очень настаивают именно на таком подходе. Хотя порой придется переключаться в вид из глаз, чтобы, например, сделать пару выстрелов из снайперской винтовки. Вот такая получается графически красивая штучка. Надеюсь, не менее интересная с точки зрения прохождения, как для фанатов сериала, так и для простых смертных.

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.worldcharts.com), выпуск 345 от 9 августа 1999 года

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	25	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	Strategy
2	32	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
3	9	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	New World/3DO	RPG
4	23	Heroes of Might and Magic 3 (The Restoration of Erathia)	New World/3DO	Strategy
5	37	Half-Life	Valve/Sierra	3D Action
6	70	Starcraft/Add-on	Blizzard	RTS
7	6	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
8	6	Total Annihilation (Kingdoms)	Cavedog/GT	RTS
9	10	Jagged Alliance 2 (Агония власти)	Sir-Tech/TalonSoft/Buka	Strategy
10	67	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
11	9	MechWarrior 3	Zipper/MicroProse	Action
12	63	Unreal/Add-on	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
13	39	Railroad Tycoon 2/The Second Century	PopTop/G.O.D	Strategy
14	21	RollerCoaster Tycoon	Microprose	Strategy
15	8	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	Racing
16	58	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
17	35	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
18	44	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	RTS
19	37	Fifa 99	EA Sports	Sports
20	7	Descent 3	Outrage/Tantrum/Interplay	SpaceSim
21	97	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
22	17	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
23	9	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
24	10	Midtown Madness	Angel/Microsoft	Racing
25	40	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
26	5	Kingpin (Life of Crime)	Xatrix/Interplay	3D Action
27	18	Civilization (Call to Power)	Activision	Strategy
28	18	Championship Manager 3	Eidos	Sports
29	21	BattleCruiser 3000 AD V 2.0	Interplay	Strategy
30	4	Outcast	Appeal/Infogrames	Action/Adventure
31	12	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	BigApe/LucasArts	Action/Adventure
32	7	Heavy Gear 2	Activision	Action
33	86	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
34	41	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
35	13	Allods 2/Rage of Mages 2	Nival/Monolith	RPG
36	27	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
37	10	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	Strategy
38	94	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
39	20	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
40	37	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	RTS
41	15	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	Logic/Arcade
42	36	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
43	37	Settlers 3	Blue Byte	Strategy
44	73	Battlezone	Activision	Action/Strategy
45	11	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	LucasArts	Action/Strategy
46	92	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
47	50	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
48	15	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	RTS
49	10	Sports Car GT	Image Space/Electronic Arts	Racing
50	35	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	Strategy
51	45	NHL 99	EA Sports	Sports
52	50	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
53	31	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	Action/Strategy
54	64	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
55	141	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
56	19	Imperialism 2 (Age of Exploration)	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
57	39	Delta Force	NovaLogic	Simulation
58	31	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	Strategy
59	135	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
60	38	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Racing/Action
61	19	Superbike World Championship	Milestone/Virgin/EA Sports	Racing
62	7	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	Racing
63	12	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	Racing
64	106	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
65	60	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
66	8	WCW Nitro	THQ	Sports
67	1	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
68	4	Hidden & Dangerous	Illusion/Take 2	3D Action/Strategy
69	28	Close Combat 3 (The Russian Front)	Atomic/Microsoft	Wargame
70	16	Gruntz	Monolith	Arcade
71	45	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	Racing
72	142	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	NewWorld/3DO	Strategy
73	90	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
74	16	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Pyro/Eidos	Strategy
75	34	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
76	36	European Air War	MicroProse/Hasbro	Simulation
77	39	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
78	94	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
79	18	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	3D Action
80	17	High Heat Baseball 2000	3DO	Sports
81	95	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
82	16	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RPG
83	89	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
84	58	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	Strategy
85	110	Dungeon Keeper/Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic	Strategy
86	82	I-War/Independence War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
87	32	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	Action/Adventure
88	93	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
89	141	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RPG
90	8	Monaco Grand Prix 2	UbiSoft	Racing
91	179	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
92	5	Cricket World Cup 99	EA Sports	Sports
93	50	Vangers (One for the Road)	K-D Lab/Interactive Magic	Racing
94	158	Quake/Sourge of Armagon	Id/GT	3D Action
95	21	Oddworld (Abe's Exoddus)	Oddworld/GT	Logic/Arcade
96	16	Triple Play 2000	EA Sports	Sports
97	8	Powerslide	Ratbag/GT	Racing
98	20	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	3D Action
99	67	Allods/Rage of Mages (Sealed Mystery)	Nival/Monolith	RPG
100	1	Official Formula 1 Racing	Lankhor/Eidos	Racing

НОВОСТИ и просто полезные советы от Mad! Divoff

"Baby, I've I got news for you"
Cher, Believe, "Strong Enough"

Новая ася

Вот ни за что не угадаете, о чем будет эта новость! И правильно, она будет о новой версии аси, которая появляется именно в тот момент, когда ее особо не ждут, а именно через недельку после очередного апдейта. Что же тут нового спросите вы? А нового тут то, что данная версия, в отличие от обычной ICQ 99a beta, является ICQ 99b alpha. Чуете разницу? И опять правильно, альфа — она не бета, а экспериментальный программный продукт, который вы имеете право тестировать определенный промежуток времени, а потом... а потом тестировать еще раз, опять и снова, и т.д. Собственно об асе — нового в ней — возможность создания и/или присоединение себя к группам по интересам и расширенная проверка почты, которая позволяет проверять несколько аккаунтов сразу, а не один, как это реализовано в 99a. В общем, смотрите сами — надо оно вам или где. Брать тут — http://www.icq.com/alpha/.

Лирикс.цх

Да, именно о сервере http://lyrics.ch, закрытым злобными блюстителями порядка и наконец-то возродившемся здесь и пойдет речь. Вам наверняка, во время прослушивания свежескачанных понравившихся MP3, приходила в голову мысль, что неплохо было бы посмотреть на их текст, разобрать, о чем поют. Так вот, теперь это вновь возможно сделать на вышеупомянутом сервере. Правда, просмотр слегка осложнен тем, что текст песен приходит к вам на машину не в виде текстового файла, а в виде .cab-ресурса для апплета, то есть пометить и скопировать текст не удастся. Хотя... если после просмотра страницы покопаться в кэше браузера, найти и разжать .cab-ресурс, то сам текст можно вполне выудить из нутра файла формата .rpf и создать обычный .txt. В общем, как говорится, искать и не сдаваться, найти и перепрятать.

Настоящему индейцу...

... конечно, завсегда и везде. Посему наши не дремлющие люди собрались и организовали сервер http://apache.ru, посвященный, конечно же, этому почти самому лучшему веб-серверу для огромного количества платформ. Если вы содержите свой веб-сайт, и у вас на нем живет апач, который по каким-то фантастическим причинам не желает заводиться, на сайте имеется подписка на прилегающий к нему (сайту) мэйллист, где любой жаждущий и желающий вполне может найти ответы на свои вопросы по заданной теме. Кстати, раз уж мне пришлось затронуть тему апачей, скажу о том, что на недавно открывшемся сайте http://www.slackware.ru вы найдете все связанное с, как вы уже догадались, дистрибутивом Linux SlackWare.

Дело Митника живет и... продвигается.

Всемирно известного хакера Кевина Митника, арестованного еще в 1995 году, в январе 2000 года, вероятно, выпустят на свободу. Задержанный и арестованный после ряда взломов с кражей номеров кредитных карт, программного обеспечения и секретных данных он был продержан в заключении, в то время как ему пытались "вынести приговор". Приговор таки был вынесен и назначенный срок заключения исчислялся 46-ю месяцами. После выхода на свободу, Кевину придется еще выплатить $4000 (вместо $ 1.5 млн.) компенсации за нанесенный ущерб.

Не проспать!

Представьте такую ситуацию — вы сидите в Сети, мирно болтаете с друзьями по аське, бродите по ввв, качаете файл, случайно бросаете взгляд на часы и вдруг... вдруг внезапно понимаете, что опоздали на весьма важную встречу (ну как же можно опоздать на очередное питье пива?) и, если через 2 минуты не выйдете из дома, то вряд ли уже вообще успеете даже на ее завершение. Если подобные ситуации случаются с вами достаточно часто, вам, вероятно, имеет смысл воспользоваться онлайн-службой http://www.abrio.com/, которая может в назначенное время напомнить вас о приближающемся событии по мылу или аське. Несмотря на всю ее англоязычность, разобраться достаточно просто — так что регистрируйтесь и не опаздывайте!

Попробуй сломай винду2000!

Заработал сервер компании Microsoft, сделанный на основе последней беты Windows2000 (при выходе новой беты серверная версия, разумеется, обновляется), который предлагается... сломать всем, кому это будет интересно. Пойти на такой шаг в микрософте решили для того, чтобы найти возможные ошибки в системе защиты и, тем самым, избавить будущих пользователей и админов от возможных проблем. Главная задача — найти такую дырку в защите, от которой бы машина повисла. Если вдруг вам захочется попробовать свои силы в ломании сервака, то можете смело идти на http://www.windows2000test.com/, где вы найдете правила, оговаривающие запрещенные методы (пинговать низзя), гостевую книгу, а также информацию о процессе обновления. Конфиг машины — 3й пень-500, 256 мозгов. Ну что ж, пробуйте, пробуйте...

Дырка в 5м експлорере

По заявлению BugNet (http://www.bugnet.com/) в пятом Интернет експлорере обнаружилась одна маленькая, но весьма неприятная дырочка — когда вы заходите на фтп-сайт со своим именем и паролем, ставите скачивать файл и отходите от машины, допустим, попить чайку, любой сторонний человек, подошедший к машине может узнать ваши пароль и имя пользователя на тот фтпшник, на котором вы находитесь. Для этого ему достаточно просто навести мышь на файл в окне эксплорера и внизу экрана появится строчка типа ftp://username:password@hostname.com:21/filename. Как можно догадаться — username и password будут, соответственно, ваши имя пользователя и пароль, ну а hostname.com:21 и filename — имя сервера, порт и имя файла. Микрософт пока что не предпринимала никаких действий по этому поводу, но подтвердила наличие такой дырки. Так что, если вы гордый пользователь ие5 — не забудьте почаще забегать на микрософт.ком или windowsupdate в поисках новых заплатков.

Cya,
Mad! Divoff

Contact info:
maddivoff@maddivoff.com
http://www.maddivoff.com/

Mad! Divoff

Нитворковая нейбахуда

часть 2 (продолжение)

"... Sampled and soulless, worldwide and real webbed, You sell all the living for more safer dead..." Marilyn Manson, Mechanical Animals, "Rock is dead"

Как мне и виделось, наша очередная встреча таки произошла, и мы продолжаем разговор о таком явлении, как домашние сети. Поскольку мы разговор продолжаем, придется мне напомнить, о чем шла речь во время прошлой встречи (см. номер 4(24) за этот год).

Галопом...

Если совсем кратко и в полутора словах, то речь шла о домашних сетях, как классе, о том, как бы все-таки ее создать и заставить работать. В начале мы долго пытались разобраться с типами соединителей ака проводов, потом со способами протяжки, а затем уж и конфигурации. Далее было упомянуто о том самом большом айсберге, которому предстоит растопиться сегодня, и который является такой проблемой, как подключение локалки ко всемирноглобальной сети Интернет. Способы были упомянуты следующие: — dial-up; — простой ethernet; — прямой провод до провайдера; — ISDN; — оптоволокно; — радиоканал; — радиоподключение типа DirecPC.

Замечу, что все способы соединения, в принципе, делают одно и то же — передают информацию от вас и к вам. Соответственно, опираясь на имеющиеся материальные предпосылки, достаточное желание возиться с настройкой маршрутизатора и желание иметь скоростной канал доступа следует из всего вышеназванного сделать подходящий выбор. Дабы выбор был более-менее правильным

Начнем-с...

Итак, у вас имеется в наличии готовая и работающая локальная сеть. Что само по себе прекрасно и замечательно, но вам хочется большего, а именно — доступа в Интернет и желательно побыстрее да подешевле. Что же делать? Самое простое и доступное решение — dial-up. То есть, использование обычного модемного соединения с вашим провайдером для организации доступа в Сеть из вашей локалки. Скорость, конечно, не лучшая (максимум 56к), но это уже хоть что-то. По крайней мере, вместе играться в MUD или сидеть на irc/icq можно абсолютно спокойно, а того гляди еще и в quake поиграть (если провайдер и связь хорошие). Как такое сделать? Во-первых, для организации такого рода доступа в сеть необходимы, естественно, модем и аккаунт, то бишь, оплаченный доступ в Интернет. Если они (модем+аккаунт) имеются, то можно переходить к следующему пункту системных требований. Если нет... то их (модем+аккаунт) следует найти и ими завладеть (взять поиграЦЦа, аккуратно зкспра: экпро... зкспре... в общем, взять в безраздельно-вечное пользование, и т.д., етц.). Далее по списку идет наличие специально выделенной под модемное соединение машины (которая, впрочем, может быть и не специально выделенной, а просто машиной с модемом), которую в ближайшем будущем мы начнем гордо называть сервером. Также требуется наличие специального софта (оно же программное обеспечение), дабы организовать прокси-сервер и тем самым "расшарить" имеющийся Интернет. Что такое прокси сервер? Это специальная программа, позволяющая использовать единственное имеющееся соединение с Интернетом на всех машинах локальной сети без ощутимых ограничений. Установите на всех машинах локалки протокол TCP/IP, назначьте им собственные внутренние IP-адреса, проинсталлите на сервере прокси-серверную программу, выполните все необходимые настройки — и вашей локалке откроются те самые доселе невиданные и неслыханные просторы.

Продолжим-с...

Далее у нас на очереди стоит простой Ethernet. Что под зтим подразумевается: если неподалеку от домов, в которых проложена ваша сеть, уже есть какая-либо организация, у которой стоит выделенка, то, поговорив с сисадмином той организации, и подкрепив разговор достаточным количеством магической жидкости именуемой пиво, вполне возможно, что вы будете ходить в сеть через них. Что может получиться в результате? Вам могут дать: — по шее; — один ip-адрес на всю локалку; — кучу ip-адресов на каждую машину в локалке; — ничего не дать. Первый и последний вариант я описывать не буду, положусь на вашу фантазию. Оставшихся вариантов два. Эти два варианта остаются в случае, если админ действительно добрый или не боится получить по шее от вышестоящего руководства. Иначе, для достижения цели придется вести весьма длительные и порой абсолютно не обнадеживающие переговоры с руководством организации. Но, будем считать, что все удалось, и руководство дало разрешающую отмашку. Рассмотрим для начала первый случай — добрый админ выделяет вам один ip-адрес на всю вашу локалку и говорит, что ему не жалко, юзайте, и т.д., и т.п. ... Вы говорите пребольшое спасибо, включаете сетевой кабель в компутер и... и понимаете, что один ip-адрес — одна машина, а у вас целая локалка... что же делать? И тут снова приходит на помощь прокси-сервер. После установки на машину 2 сетевых карт, одна из которых соединяет вас с локалкой, а другая с Интернет, и правильно настроив прокси, вы опять-таки получаете доступ ко всей Интернет. Главное — правильно настроить, тогда все должно работать без проблем. Знаем, плавали. В идеальном же случае очень добрый админ выделяет вам кучу ip-адресов для каждой машины в вашей локалке. Далее вы втыкаете сетевой шнур в хаб, прописываете айпишники, гейты и прочие маски и работаете. Удачного плавания.

Шнурок до провайдера

Если вы и ваша сеть обитаете недалеко от провайдера, то вам, вероятно, имеет смысл поговорить с провайдером на предмет прямого провода до последнего. Что под зтим подразумевается? Это может быть вариант, когда вам просто кинут ethernet и далее все будет происходить, как в варианте два с простым ethernet'ом. Также, под прямым проводом до провайдера может подразумеваться специально проложенный провод от провайдера. Это может быть выделенная медная линия с 2-мя модемами на концах, которые прекрасно общаются между собой, как по телефонной сети, только без коммутации. Далее, опосля модема данные идут на маршрутизатор, который решает, что куда и как пойдет (а что и не пойдет :)), а потом рассылаются по соответствующим адресам назначения. Благодаря отсутствию коммутации и специальным модемам, развиваемые скорости могут быть ну явно больше стандартных 56-ти кбит, а качество связи — куда лучше — тут вам никто кроме вас самих hang-up не сделает :) .

ИСДН

ISDN (Integrated Services Digital Network) — зто еще одно достаточно новомодное введение в плане соединения провайдера и конечного поль-

зователя. Предлагаемая скорость от 64К и достаточно небольшая цена за подключение — вот причины, по которым достаточно большое число пользователей предпочло именно этот способ. При подключении сети через ISDN-канал требуется: — наличие такового канала; — наличие исдн-модема или исдн-адаптера (в зависимости от линии); — наличие маршрутизатора; — наличие свободных финансов для своевременного внесения абонентской платы. Если все необходимое у вас имеется — то можно смело идти заключать договор с каким либо провайдером, предоставляющим данные услуги. Или вас не устраивает скорость в 64К? Тогда вы можете вполне поставить двойной канал — суммарной пропускной способностью 128К. Впрочем, все это панские вытребеньки, если вам реально необходима высокая скорость — следует обратить внимание на оптоволокно.

Стекляшка

Оптоволокно — быстрый и дорогой способ подключения, имеющий свои ограничения и преимущества. Возможная скорость соединения — свыше 200 мбит/сек. Наибольшая помехоустойчивость. Сложность в укладке. Для связи через оптоволокно необходимы: — оптический модем; — сопутствующие комплектующие; — желательно cisco'вый маршрутизатор для связи с локалкой. Только на текущий момент использовать оптоволокно все равно невыгодно — лучше использовать что-нить более традиционное.

Радио

Интернет через радиоканал — все еще дорогой, но оправдывающий себя способ связи с внешним миром. Обеспечивая достаточную скорость связи (до 2 Мбит), радиосвязь требует наличия прямой видимости точки подключения (куда направлена антенна). Если на пути сигнала будет стоять здание, активно летать стаи ворон, либо нависать локальная туча, то качество связи будет соответствующим. Для работы по данной схеме необходимы: — антенна; — всяческие спец. разъемы; — грозоразрядники; — радиокарты (WaveLAN ETS); — еще немного дополнительного оборудования; — маршрутизатор.

DirecPC

DirecPC — это технология, позволяющая при помощи спутниковой связи предоставлять доступ в Интернет как отдельным конечным пользователям, так и отдельно взятым сетям и им подобным. Для передачи данных используется геостационарный спутник Eutelsat Hot Bird 3, зона охвата которого распространяется на всю европейскую часть России и далеко за Урал. В стандартный комплект DirecPC входит: — спутниковая "тарелка", диаметр которой зависит от географического расположения терминала (в Москве, Санкт-Петербурге, Киеве — 0,6 м, на Урале — 1,2 м, в Тюмени — 1,8 м); — приемный конвертер верхнего Ku диапазона; — кабель снижения (до 100 м без усилителя); — плата сетевого адаптера DirecPC с программным обеспечением; — маршрутизатор. Скорость получения информации достигает 400 Кбит/с. Надежная криптозащита передаваемой через спутник информации исключает несанкционированное использование канала. Если вас заинтересовал данный способ связи, вам имеет смысл посетить сайт Diamond Communications Inc., где вы найдете интересующую вас информацию и ответы на возникшие вопросы о DirecPC http://www.diamond.ru/win1251/direcpc/direcpc.htm.

Как видите, практически во всех случаях подключения необходим маршрутизатор. Из доступного на рынке железа можно посоветовать хорошо зарекомендовавшее себя оборудование фирмы Cisco. Не стоит забывать, что во всех случаях соединения локальной сети с Интернетом следует каждой машине присваивать свой ip-адрес (если это только не случай с dial-up'ом или ethernet'ом с один ip-шником). От себя могу сказать, что для начала, когда в сети всего порядка 3-5 машин вполне хватает dial- up'ового подключения. Если машин свыше 7, следует задуматься о подключении через ethernet, ну а если машин больше 15, то тут уж никак не обойтись хотя бы без ISDN. Главное — убедить пользователей сети, что им это нужно... Правильного вам коннекта.

(продолжение следует)

Интернет-фестиваль '99

С 30 июля по 30 сентября проходит Интернет-фестиваль '99. Цель фестиваля — дать возможность пользователям Интернет познакомиться с лучшими творческими работами в русскоязычной части Интернет, оценить передовые Интернет-технологии, обрести новых друзей и раскрыть новые возможности человеческого общения в виртуальной компьютерной среде, постараться узнать, что же собой представляет русскоязычный Интернет сегодня.

В качестве центральных событий фестиваля проводятся Акция переписи русскоязычной части Интернет и празднование Дня Интернет. Вновь, как и в прошлом году, в ходе Акции переписи планируется выявить качественные аспекты аудитории Интернет, для которой русский язык является одним из привычных языков общения.

Планируется, что акция будет рекламироваться на тысяче сайтов. В прошлом году на странице переписи зафиксировано более 1.500.000 обращений и заполнено более 30.000 анкет. То есть очередное обращение к странице Акции переписи фиксировалось каждые 3 секунды и в среднем каждые 3 минуты поступала новая заполненная анкета. И так в течение двух месяцев!

В программе фестиваля нынешнего года запланированы тематические недели: персонального Интернета, средств массовой информации, русскоязычных Интернет-ресурсов, мировой литературы (к 250-летию И.В.Гете и 200-летию А.С.Пушкина), карманных и персональных компьютеров, Интернет- телевидения и Интернет-технологий, а также компьютерного творчества (виртуальный "Аниграф"). Будут открыты парк Интернет-технологий, Интернет-вернисажи, книжная выставка-ярмарка.

Конкурсная программа фестиваля включает в себя следующие мероприятия:

- "Звезды Интернет" (конкурс на лучшие Интернет-ресурсы: информационно-тематические сайты, арт- сайты, медиа-сайты);
- "Золотое перо" (литературные произведения, впервые опубликованные в Интернете: публицистика, поэзия, проза);
- "Вселенная Интернет" (научно-популярные статьи, посвященные Интернет);
- фотоконкурсы "Ожерелье Интернет" (номинации "инфанта", "принцесса" и "королева"), "Очей очарованье" (летние и осенние пейзажи), "Фотоулыбка"; конкурс детского творчества "Оранжевое небо"; конкурсы и викторины по истории, культуре, спорту.

Оценка конкурсных работ будет проводиться как самими посетителями Интернета ("зрительские симпатии"), так и силами экспертного жюри.

Фестиваль завершится 30 сентября в День Интернет. В этот день будут подведены итоги всех конкурсов и викторин и проведено награждение победителей. Награждение победителей и участников будет также проводиться на стендах партнеров и спонсоров во время выставки Internetcom'99.

Освещение фестиваля будет проходить на официальном сайте festival.stars.ru, на страницах специальных Интернет-изданий "Интернет-обозрение" и "Дневник Интернет-фестиваля", в ежедневных выпусках Интернет-телевидения iTV, а также в изданиях информационных спонсоров фестиваля. Компании, организации и частные лица, желающие поддержать Интернет-фестиваль, могут разместить на своих WWW-серверах баннеры и специальную "кнопку". Список компаний и лиц с указанием сайтов будет размещен на специальной странице фестиваля.

Alexander Fateev aka Regulator

ICQ как... как просто явление

За последние пару лет ICQ настолько же прочно вошла в жизнь многих пользователей Сети как, например, электронная почта или www. Однако некоторые до сих пор задаются вопросом "Что такое ICQ?". В данной статье я попробую как можно полнее описать функции ICQ и дать советы по ее инсталляции и эксплуатации. ICQ — (I Seek You — я тебя ищу) часто называют также Интернет-пейджером. Созданная небольшой командой израильских программистов, она очень быстро заняла место (совсем немного, около 2 Мб :-)) на компьютерах миллионов пользователей во всем мире. С ее помощью вы можете легко найти любого человека, который также является пользователем ICQ.

Как это работает

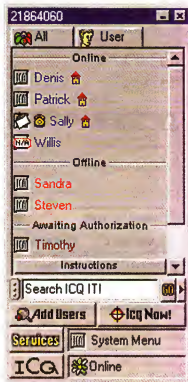
Очень просто :) . При регистрации, ICQ просит пользователя ввести кое-какие данные о себе (имя, фамилия, адрес и т.д.), по которым другие пользователи смогут его найти. После регистрации вы также получаете также личный номер-UIN (поиск по личному номеру гораздо удобнее, т.к. исключает дубликаты). После всего этого вы создаете свой Contact List, т.е. список интересующих вас пользователей. ICQ будет использовать этот список, чтобы находить ваших друзей и сообщать вам их статус (online/offline, хотя есть и другие варианты, но о них позже). Как только вы устанавливаете связь с Интернетом, ICQ автоматически загружается, соединяется с сервером и показывает вам кто из ваших знакомых доступен в данный момент. Вы можете обменяться сообщениями, "початиться" в реальном времени или послать/принять нужные файлы.

Инсталляция

Для начала вы должны скачать с Интернет (или с диска НАВИ, где ICQ — частый гость :)) последнюю версию ICQ — http://www.mirabilis.com/download/. После этого запускайте exe-файл и следуйте инструкциям: все как всегда. Проблемы при инсталляции практически исключены, но если они возникнут, просто закройте все остальные приложения и начните инсталляцию заново. Если и это не поможет, скачайте с сайта Mirabilis последнюю полную (со всеми DLL библиотеками) версию. После окончания инсталляции автоматически будет запущена регистрация нового пользователя, так что придется соединится с Интернетом. Регистрация также очень проста — кроме своего ника и пароля можете ничего не вводить.

Междумордие (Interface)

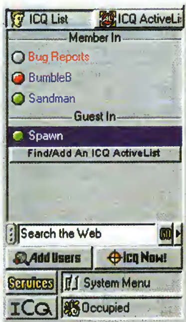
При первом запуске вы увидите ICQ в упрощенном режиме (Simple Mode). Для начала вполне хватит и этого, но лучше сразу нажмите на Switch To Advanced Mode. Первым же делом жмите кнопку Add Users (добавить пользователей). Вы можете искать людей по их ICQ номеру, имени, фамилии, никнэйму или E-mail'у. Если у вас нет знакомых пользователей ICQ, можете зарегистрировать меня :) (ICQ№ 2953379). В списке пользователей появится имя Regulator. Щелкнув на нем один раз левой кнопкой мыши, вы увидите список возможных действий: Message (послать... нет, в смысле, сообщение), File (послать... (опять не угадали!) файл), Chat (вызвать для долгого и серьезного разговора) и т.д. Если меня в данный момент нет в Сети (имя написано красным цветом), можете поискать собеседника, нажав на кнопку Find Random Chat Partner (найти случайного собеседника). В самом низу находится еще одна важная кнопка Online/Connect. Нажав ее, вы увидите целый список. При выбранном 1-ом пункте пользователи, у которых вы есть в Contact List'e будут знать, что вы доступны для разговора, выбранный пункт Away скажет пользователям, что, несмотря на то, что вы в Интернете, возле компа вас нет, DND значит, что вы заняты, поэтому сообщения можно слать только в случае крайней необходимости, при выбранном Privacy/Invisible, пользователи не будут знать, что вы соединены с Сетью, пока вы сами с ними не заговорите (либо знать будут только те пользователи, которым вы разрешили видеть вас в таком состоянии) и Disconnected означает, что вы дисконнектыд :) . Кнопка ICQ вызывает еще одно меню для различных настроек (цвета, звуки, установки proxy и т.д.). При желании разобраться во всем очень легко, т.к. все снабжено подробными комментариями. На одном компьютере могут быть зарегистрированы до 7 пользователей (ОченьХороший, Хороший, Нейтральный, Плохой, ОченьПлохой, Отвратительный и КулХацкер, например ;)). Но лучше не перебарщивать. Для регистрации откройте меню из кнопки ICQ/(Un)Register Listings/Register a New User. Затем для того чтобы переключаться между пользователями нажмите ICQ/Current User/Change User/. В целом, интерфейс ICQ очень прост и не составит затруднений при освоении.



Безопасность и приватность

Это очень болезненная тема для ICQ. Дело в том, что, несмотря на почти ежемесячное латание дыр, в ICQ все еще очень много лазеек. Сами разработчики не рекомендуют ис-

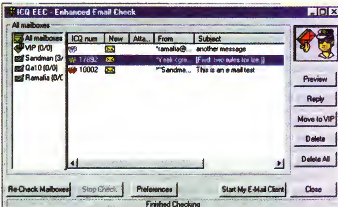
пользовать ее для деловых связей. Первое, что вам стоит сделать для обеспечения приватности, это открыть окно ICQ/Security&Privacy и отметить галочку My authorization is required (требуется мое разрешение). Теперь никто (теоретически) не сможет ввести вас в свой Contact List без вашего на то разрешения. Пока пользователь его не получит, он не сможет посылать вам файлы, видеть ваш IP-адрес в окне <Nickname>/Info и знать ваш теперешний статус (кстати, лучше вообще никому не показывать свой IP-адрес. Для этого в окне Security&Privacy отметьте галочку Do not allow others to see my IP address). Также установите Security Level — High, если не вы один имеете доступ к компьютеру. Проблема состоит в том, что существует множество программ позволяющих всем,



кому не лень, заносить вас в свой Contact List и смотреть ваш IP'шник. Если вы — особо продвинутый пользователь, то можете настроить Firewall или PROXY в окне ICQ/Preferences/Connection. Тут уж я ничем помочь не могу, обращайтесь к своему системному администратору. Помимо Contact List в ICQ существует списки Ignore List, Visible List и Inisible List. Поместив однажды надоедливого пользователя в Ignore List, вы больше не будете получать от него сообщений. Для этого в окне ICQ/Security&Privacy, во вкладке Ignore List нажмите кнопку Add To Ignore List, либо просто перетащите его ник в список. Занеся пользователя в Invisible List, вы будете не видны ему в любом случае, даже если это ему очень хочется, и наоборот, занеся пользователя в Visible List вы будете ему видны, когда вы в онлайне в любом из режимов, включая Privace/Invisible (разумеется, когда вы в Сети, и аська у вас запущена). Далее я перечислю некоторые способы псевдо-хакеров досадить вам при работе с ICQ.

Бомбардировка

Представьте, что, открыв однажды ICQ, вы увидите не пару сообщений от друзей (как обычно), а сотни и тысячи сообщений от неизвестных пользователей. Это может означать только одно — вы подверглись бомбардировке. Программа бомбардировщик автоматически присылает сообщения от случайных пользователей. Чтобы открыть их все вам могут потребоваться часы, а то и больше. Существует два способа этого избежать или от этого спастись: — не досаждайте людям! Народ редко пользуются такими вещами как бомбардировка (даже виртуальная) без причины. Многие пользователи, пользуясь анонимностью ICQ, начинают хамить направо и налево, за что и расплачиваются. Со всеми нужно обращаться так, как хочешь, чтобы обращались с тобой; — от бомбардировки можно предохраниться. В окне Security&Privacy, в закладке Ignore List отметьте галочку Accept messages only from users on my contact list (принимать сообщения только от пользователей из Contact List'а). Но если уж случилась беда, можете воспользоваться программками для автоматического удаления сообщений ICQ Bomb Squad или ICQ Deflooder (взять их можете на сайте http://diamond-back.com/icqlies.html).



Нюки

Нюки — это программы для "выкидывания" из ICQ'шной сети или вообще из Интернет. В качестве самого простого средства обороны можно посоветовать регулярно апгрейдить свою аську и операционку, а также прятать свой IP-адрес (он необходим для нахождения компьютера программой-нюком).

Социальная инженерия

Не все атаки на компьютер чисто технические. Не меньший вред может принести человек с "хорошо подвешенным языком". Он может попытаться убедить вас в том, что он сотрудник Mirabilis, и ему необходим ваш пароль "для улучшения системы безопасности и скорости соединения". У него в "Инфо" даже могут стоять параметры настоящего работника из Mirabilis'а. Но это не значит ничего. Если бы это был действительно кто-то из Mirabilis, для него не составило бы труда узнать ваш пароль и без вашей помощи...

Слухи...

В ICQ все чаще начали приходить сообщения от неизвестных пользователей с требованием разослать их всем вашим знакомым примерно со следующим содержанием: "ВНИМАНИЕ!!! ВСЕ ПРОПАЛО!!! МЫ ВСЕ УМРЕМ!!! MIRABILIS собирается брать по 10 центов за сообщение!!! Если ты разошлешь это сообщение всем своим дружбанам, то с тебя, как с крутого перца, денег брать не будут!!! Да... и удали имена всех баклanов наверху сообщения..." или "Версия 3 ICQ содержит супер-ультра-мега-буга-вега- крутой вирус, поэтому не скачивай ее и пользуйся хорошей старой".

Запомните раз и навсегда:

1. Mirabilis не собирается вводить плату за ICQ, но если и соберется, то вам придет сообщение с системного аккаунта (ICQ№ 1), которое будет продублировано на сайте Mirabilis. 2. В третьей версии ICQ нет вируса, потому что ее самой не существует (есть версия 1.113). 3. Mirabilis не уничтожает неактивные аккаунты, потому что есть еще миллиарды свободных аккаунтов.

А в остальном, я думаю, вы без труда разберетесь. Встретимся в Сети!

P.S. *У ICQ есть и конкуренты, в частности AOL Instant Messanger. Но главное преимущество ICQ в том, что у нее больше всего пользователей и найти тут можно всяких знаменитостей. Секрет на 1265 лет :) : Britney Spears (ICQ№ 15655038), John Carmack (ICQ№ 8335197), и т.д.*

Каменщиков Сергей aka Veles

Dark Ages

Жанр	Онлайновая RPG
Издатель	Nexon
Разработчик	Nexon
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM, модем 14400
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx, Windows 95, 98
Сервер	http://www.darkages.com

Одни разработчики за несколько лет до выхода игры начинают кричать об ее уникальности и неповторимости. Потом неоднократно откладывают сроки релиза, что-то меняют, дорабатывают движок. Общественность, утомленная нескончаемыми обещаниями, перестает ждать реализации несбыточной мечты. Впрочем, некоторые из таких проектов все-таки выживают и имеют определенный успех. Другие авторы делают более-менее стандартные, хорошие игры с завидным постоянством, не особенно сильно обращая на себя внимание игровой прессы вплоть до фактического выхода. Сегодня речь пойдет о втором варианте. За последние годы южно-корейская компания Nexon, содержащая у себя на родине, кстати, свыше 500 (!) интернет-кафе, анонсирует и вовремя выпускает уже вторую онлайновую ролевую игру Dark Ages на основе собственной, оригинальной технологии. Завидная работоспособность.

Технология

Удачное практическое решение способа сохранения персонажа, безболезненное для пользователя разделение серверов и минимальный лаг — важные особенности, присущие только онлайновым играм. В однопользовательских играх таких проблем не существует, поэтому там разработчик концентрирует усилия на скорости и качестве графики. С 1994 года Nexon начинает работать над собственной технологией онлайнового движка, в основе которого находится распределение ответственности между игровыми серверами. Принцип созданной технологии таков: существует центральный, самый мощный, сервер. Он окружен группой локальных серверов, распределенных по географическому принципу. Именно на них происходит обработка любых действий, совершаемых персонажем во время игры. Вся информация о персонажах хранится на центральном сервере, куда она поступает каждые 5 минут с пользовательских машин через локальные серверы. Отсюда напрашиваются многозначительные выводы. Во-первых, при обрыве модемной связи или любых других неприятностях, способствующих нарушению соединения, вплоть до крушения локальных серверов, нужно будет переигрывать максимум последние 5 минут, потому что вся информация регулярно сохраняется. Отпадает вероятность потери предметов. Во-вторых, при переходе с одного сервера на другой вы можете развивать только одного персонажа, а не создавать его каждый раз на новом месте. Локальные серверы просто затребуют информацию о вашем герое с центрального сервера. Долой географические границы! Этот способ в несколько упрощенном варианте был успешно испробован еще в первой игре компании Nexus: Kingdom of the Winds.

Прелюдия

Чтобы в полной мере ощутить стиль разработчиков, я позволю себе легкое отступление и расскажу вкратце о пилотной игре годичной давности — о Nexus. Тогда корейцы создали достаточно симпатичную игрушку с плоской и яркой графикой (вид сверху), выполненной в восточном стиле. Безразмерные мечи и топоры, самые чудовищные наряды, от свадебного платья до рясы монаха. Минимум реализма во всем, что попадается на глаза. Постоянная охота на мирных кроликов, белок и свиней, новаторские прически, в общем, полный угар. Все очень специфическое. Вещь получилась исключительно самобытная, яркая именно своей ненатуральностью и мультяшностью. Во второй игре авторы попытались исправить положение, в первую очередь, с реализмом. По-моему, напрасно. Когда русских изображают в каком-нибудь американском фильме, мы сразу же замечаем пародийность таких персонажей. Кому-то это неприятно, кого-то смешит. Но факт остается фактом. Попытки представителей одной культуры изобразить представителей другой терпят поражение. Поэтому, когда корейцы сделали вторую игру с расчетом на англоязычный рынок, частично пропал азиатский шарм с его исключительной неповторимостью. Вид сверху заменили более прият-



■ Если путь по суше отрезан, то добраться можно и на корабле

ной изометрической проекцией. Тела персонажей стали похожи не на кукол в чистом виде, а на дорогих манекенов, но все еще не настоящих людей. И на корню, как мне кажется, загубили идею с анимацией эмоционального настроя игрока, ранее выражавшейся через текстовые смайлики. В первой игре авторы не поленились нарисовать дополнительные кадры анимации для десятка различных эмоций (смех, поцелуй, сердечко и т.д.). Причем сделали так, что графический смайлик был виден всем в пределах экрана. При нажатии определенной комбинации клавиш персонаж разворачивался лицом к пользователю и наглядно демонстрировал свои эмоции, не стесняясь в способах. Ударившись в реализм в Dark Ages, разработчики дошли до того, что все эмоции отражаются непосредственно на предельно маленьком лице героя, если только он не машет руками. Следовательно, если персонаж повернут к вам спиной, то ни вы, ни другие игроки ничего не увидят. И даже если он стоит к вам лицом, то рассмотреть что-то на его милой физиономии непосвященному человеку будет сложно. На этом субъективное осуждение отдельных элементов игры будем считать исчерпанным. Перейдем к рассмотрению того, что пришлось по вкусу.

Первые шаги

Честно говоря, ни на сайте разработчиков, ни в прилагаемой документации мне не удалось найти более-менее доходчивого описания игры. Ну, плохо у них (или у меня) с логикой. Отдельные элементы никак не укладывались в полноценную картину и при попытке написать обзор. Кому интересны сухие статистические факты, вроде столько-то противников, столько-то заклинаний и



■ Оцените ассортимент костюмов

уровней, приводимые авторами? Поэтому вместо стандартного повествования предлагаю вам один большой пример того, как сориентироваться в неизведанном пространстве чужой игры новичку, с попутными пояснениями. Поехали. Генерация персонажа максимально проста и укладывается в две минуты, максимум. Требуется лишь задать внешние параметры вашего будущего героя (пол, цвет, тип волос) и его имя. Бац, и вы очнулись в кровати, в абсолютно неизвестном месте. Не бойтесь, это всего лишь сон, в котором душа научилась принимать материальную оболочку (aisling). А место очень безобидное. Таверна в городе Mileth на территории государства Temuair. Здесь герой впервые осознает, что способен жить в мире снов и фантазий. С сюжетом у корейцев туго. Суховато, лаконично и не впечатляюще. Одевшись в по умолчанию предоставляемый халатик, первым делом обходим весь город и методично разговариваем со всеми доступными NPC (левый клик выводит подробную информацию) по всем пунктам меню, возникающего в процессе диалога. Стремясь сделать этих тупых ребят полезными и значимыми, авторы награждают вас несколькими очками опыта просто за разговор. За счет такой непомерной щедрости получаем первую парочку уровней опыта. Смотрим на девственно стандартного персонажа в панели статистики и инвентаря. Все параметры (сила, сложение, ловкость, интеллект, разум) по 3 бала. Оружия нет. Денег нет. Печально. Грустно. Но поправимо. С переходом на следующий уровень появляются стрелочки, позволяющие поднять значение указанных параметров на определенное количество баллов. А деньги и амуниция — дело наживное. Тем более, что вам охотно помогут. Кто? Наставники.



■ Самое неприятное в смерти — потеря опыта, а не инвентаря, который кроме вас никто взять не сможет

Путь героя

Пришло время выбрать путь (аналог класса) вашего персонажа. Имеем целых 5 классов: воин (warrior), вор (rogue), маг (wizard), клирик (priest) и монк (monk). Воин носит все виды доспехов, замечательно владеет любым оружием, но начисто лишен магии. Им проще начинать. Рекомендуется для новичков, играющих по первому разу. Вор по своим способностям удачно балансирует на грани хорошего воина и мага, то есть сочетает боевые и магические навыки. Кроме того, может научиться специфическим, воровским способностям. Физически дохлые маги в совершенстве пользуются боевыми заклинаниями всех четырех стихий: огонь, вода, воздух и земля. Клирики также слабы, как и маги, но их магия нацелена на лечение и помощь другим персонажам, а не на уничтожение противника. Монки — специалисты по рукопашному бою, применяющие порой магию. Процесс становления на выбранный путь несколько необычен. Требуется успешно сдать интерактивный (элементарно простой) экзамен, для чего вам потребуется участие наставника. То есть персонажа выбранного класса достаточно высокого уровня. Он поведает вам об основных правилах игры и скажет свое веское слово в момент присвоения класса. Вступительный экзамен проходит в храме, прямо на территории города. Нужно ответить на три вопроса. Если ответили правильно, т.е. в соответствии с характером выбранного класса, то окажетесь перед покровителем данного пути, который спросит имя наставника. Вбиваем имя. Этот человек должен стоять рядом, дабы подтвердить вашу готовность к получению звания. Теперь можно приодеться и вооружиться для встречи с первым противником. Скорее всего, наставник выдаст вам немного денег или уже

купленные вещи. В противном случае придется выполнить легкий квест для получения хотя бы слабенького шеста, или же биться голыми руками, что резко повышает шансы на преждевременную кончину (только не для монка). Использование предметов подчинено системе ограничений. Дело в том, что, даже купив себе какой- нибудь предмет, находясь на первом уровне мастерства (здесь они зовутся insights или circles) и еще не избрав себе класс, вы в любом случае не сможете использовать эту вещь по назначению. Если вещь очень мощна по своим свойствам или просто тяжела по весу, то герой вообще откажется ее поднимать. У каждого предмета есть три атрибута, ограничивающих его применение: класс, уровень, параметр. Например, меч имеет следующие ограничения: любой класс кроме монка, 3-й уровень, сила 6. То есть им смогут махать герои любого, кроме монка, класса, с уровнем мастерства минимум 3 и параметром силы от 6 и выше.

Вокруг света

Охоту имеет смысл начинать с местного подземелья. Там водятся мыши, пауки, змеи и другие малоприятные зверушки. Подземелье состоит из нескольких уровней, но спускаться вниз не рекомендуется до 5-6 уровня опыта. Противники, несмотря на одинаковый внешний вид, серьезно различаются по злобности. Змея на третьем уровне приносит опыта в четыре раза больше, чем с первого, а значит, убить ее сложнее. Дальнейший путь вам укажет наставник. Обычно следующим на очереди стоит лес с осами, ужами и богомолами. Всю игру <лечить> одних и тех же врагов не получится. Со временем они теряют свою ценность. Но карта велика, противников много. Не со всеми можно справиться в одиночку. Игра преимущественно рассчитана на командный режим. В команде и легче и веселей. Танк водит за нос врага, маги бьют издалека молниями, клирики не дают танку умереть. Впрочем, порой противник не столько силен, сколько быстро передвигается. И совсем не горит желанием на вас нападать. Новая проблема — его трудно догнать. Для решения этой проблемы даже придумали специальный навык. Другие экземпляры постоянно регенерирующегося зверинца, наоборот, крайне агрессивны. Нападают сами, да еще и друзей приводят.



■ В соответствующем магазине можно продать собранные сокровища. Их охотно примет хозяин или кто-то из нуждающихся в особенном ингредиенте игроков

Три секрета

Сразу отмечу три полезных секрета, о которых нужно помнить всегда. Во-первых, в игре применяется хорошо проработанный pathfinding. Однажды указав правой кнопкой мыши на участке экрана, будьте уверены, что ваш персонаж доберется туда без проблем, избежав столкновения с другими игроками и предметами, мешающими движению. Во-вторых, внешне страшная карта окажет незаменимую помощь, поскольку на ней отражаются в реальном времени передвижения всех живых существ в округе. А в игровом окне они видны не всегда, так как часто прячутся за большими непрозрачными объектами (дома, деревья и т.д.). И последнее. Клавиша F5 перерисовывает экран. При малейших сомнениях в зависании программы без видимых причин жмем на эту кнопку. Очень грамотно.

Экономика

Экономическая часть игрового мира проста до безобразия. Основная валюта в округе — это золотые монеты. Чем больше ваше состояние, тем шире ассортимент товаров, доступных для покупки в многочисленных магазинах. Сколотить состояние можно тремя основными способами. Во-первых, от убитых противников иногда остаются всякие безделушки, которые потом легко продаются за гроши в городе. Дело будет идти медленно, но верно. Во-вторых, крайне редко попадаются действительно ценные вещи (beryl, coral, ruby, магические артефакты), стоимость которых с лихвой окупает затраты на подготовку экспедиции по поиску указанных предметов. В-третьих, молчаливые NPC порой подбрасывают квест с денежным вознаграждением. Потратить полученное состояние гораздо проще, чем его накопить. Если в магазинах, чего-то не хватает, то обратитесь к другим игрокам или примите участие в аукционе. Полученные деньги лучше всего хранить в банке. Так будет надежнее. Особенно после вашей бесславной кончины. Из банка их забрать проще, чем с поля боя.

Альтернатива

Закругляюсь. Рассказывать обо всем, что встречается в игре, бессмысленно и технически невозможно. На базе приведенных фактов должно сформироваться определенное мнение, достаточное для принятия решения. Неужели этого мало? Спешу успокоить: за кадром осталось многое. Религиозная система из 8 божеств, тайна алтаря, участие в гильдиях, командные турниры, изучение навыков и секретов и их потеря (!), редактор портретов, расширяющийся игровой мир. На прохождение игры уйдет много времени, особенно принимая во внимание немного растянутую раскачку персонажа. Но в хорошей группе длительное путешествие всегда в удовольствие. А потом можно будет попробовать игру другим классом. Масса новых и приятных ощущений. Dark Ages, на мой взгляд и вкус, нельзя считать прямым потомком Nexus, даже несмотря на общий игровой мир. Это не продолжение, а удачная альтернатива на новом движке с измененной ролевой системой. Поэтому если вы еще не слышали о Nexus'e, то попробуйте сначала его. Еще не известно, что вам ближе. Азиатский смешной антиреализм или более серьезный европейский подход к делу в корейской реализации.



■ Интерфейс визуально немного грубоват, но достаточно удобен на деле

Игровой интерес ●●●●●●●○○○
Графика ●●●●●●○○○○
Звук и музыка ●●●●●●○○○○
Сбалансированность ●●●●●●●●○○
Рейтинг 6.8
Время освоения: 1 час
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Ведущий рубрики: Руслан Шебуков
navi_hardware@email.com

Пару недель назад, после того, как я закончил статью о рулях и педалях, которые я искал по всей Москве и нашел с большим трудом всего несколько моделей, я отправил статью в номер и уехал в Испанию, а точнее — в Барселону. Где, как вы понимаете, не мог не посетить несколько компьютерных магазинов и отделов соответствующей тематики в супермаркетах. Да, у них там компьютеры, бывает, продаются на одном этаже с гантелями или альбомами для рисования. Но не об этом речь — первое, что я увидел, зайдя в первый же магазин, — это стройные ряды, несколько десятков наименований тех самых рулей, которые я искал несколько недель тут, в Москве. Я шел мимо них и думал: вот сволочи, зажрались, их бы — на наш голодный паек... Причем, народу в этом отделе в самое, что ни на есть покупабельное время — вообще никого. Никому там эти рули вместе с цифровыми камерами, планшетами для рисования, играми по 35 долларов и прочими ноутбуками не нужны. Кстати, стоит там все очень дорого — в среднем раза в полтора больше, чем здесь. Хотя, это я сужу по центральным магазинам — если у нас по ним судить, то тоже получится в полтора раза дороже...

С Интернетом там дело обстоит неважно. Хоть у них там и стоят кое-где компьютеры-автоматы, с которых можно прочитать свою почту на hotmail за сотню-другую песет (тариф: 100 песет — 4 минуты; в интернет-кафе 500 песет — полчаса; для студентов 600 песет — час, но не везде, еще найти нужно такое место). 100 песет, кстати, — это по-нашему 15 рублей, за эти же деньги можно минуту разговаривать с Москвой из любого автомата. Сами компьютеры оборудованы по последнему слову техники: Windows 95 (испанский) и Internet Explorer 3.0 (тоже испанский). Иногда встречается Netscape Navigator (испанский, конечно же) версии 4.0, и только он как-то помогает прочитать письма на русском языке. Особенно неприятно при всем этом, когда компьютер виснет, а деньги при этом идут. И никто тебе не компенсирует ущерб. Одна американская девушка рядом со мной минут 15 не могла добиться от компьютера хоть каких-нибудь признаков жизни, после чего она вконец расстроилась, стала стучать по клавиатуре и кричать в монитор: "Hello! Hello!"

Пираты есть и в Испании. В Барселоне их можно встретить возле рынка Сан-Антонио по субботам и воскресеньям, когда на рынке торгуют книгами. В будние дни там продают одежду и обувь, кстати, и пиратов не видно. Пираты — это подростки и юноши постарше, они держат в руках стопку CD-ROM'ов в бумажных обертках (а не пластиковых, как у нас), и предлагают всем встречным Need For Speed IV, Star Wars и т.д. — в основном игрушки. Но можно найти и программы, и аудио CD. Цены я, правда, не узнавал, о чем сейчас жалею. Как-то в голову не пришло сразу. Но один американский знакомый мне сказал, что в Америке программу ценой долларов в 800 у пиратов легко можно купить за 50. Правда, когда я ему доверительно сообщил, что у нас штук 20 программ по 800 долларов, собранных на одном диске, можно купить за 2 доллара, он мне не поверил. Или не понял. Или подумал, что я над ним смеюсь.

■ DVD-ROM — на экран телевизора

Распространение среди широких масс устройств DVD-ROM сдерживается пока не только (и не столько) высокой ценой самого драйва (сегодня DVD-ROM уже можно купить за $60), сколько изничтожающе малым количеством наименований дисков,



предназначенных для компьютеров. Какой смысл апгрейдить свой CD-ROM до DVD-ROM'а, если на нем подавляющую часть времени все равно будут крутить CD- ROM'ы? Что же касается фильмов на DVD-ROM, то смотреть их на экране компьютера — удовольствие ниже среднего, а видеокарты с выходом на ТВ есть далеко не у каждого. Но даже и у тех, у кого есть, обычно компьютер стоит в одной комнате, телевизор — в другой, а тянуть провода по всей квартире — тоже не у каждого хватит духу.

Чтобы как-то помочь владельцам DVD-ROM драйвов, сиэттлская компания X10 выпустила DVD Anywhere Kit, устройство беспроводной связи DVD-ROM с любым телевизором в квартире. За $88 покупатель этого набора получает передатчик, приемник и беспроводную мышь с расширенными функциями управления DVD-ROM'ом — MouseREMOTE. Информация при этом передается посредством радиоволн в том же диапазоне, который используют радиотелефоны — 2,4 ГГц. Что касается звука, то пока DVD Anywhere Kit работает только в режиме стерео, но в самом ближайшем будущем будет реализован вариант с Dolby Digital 5.1. Кстати, устройство спроектировано таким образом, что может транслировать не только сигнал с DVD-ROM'а, но и с любого видеоисточника — видеомагнитофона, видеокамеры или лазерного проигрывателя (LD). Все это, конечно, круто, но за 88 баксов я бы лучше протянул провод.

■ MP3-дека

Этого уже давно следовало ожидать. После того, как был выигран процесс против Diamond Multimedia, связанный с легальностью формата звукозаписи MP3, стало ясно, что переносными аудиоплеерами дело не закончится. И вот компания netDrives выпускает деку, которая может проигрывать как обычные CD-Audio диски, так и CD-ROM'ы с записанной на них музыкой в формате MP3. К сожалению, перезаписывать с диска на диск устройство не умеет, поскольку тогда бы его цена составляла бы не $299, а значительно больше. Проигрыватель называется Brujo, что по-русски звучит как "брюхо", но по- испански значит "волшебник", и выглядит как вполне обычный стационарный CD-плейер (см. фото). Не знаю, получит ли он широкое распространение среди западных слоев населения, ведь для того, чтобы использовать его преимущества как MP3-плейера, нужно как минимум располагать пишущим CD-R драйвом, ведь в магазинах там готовые диски не продаются, а Митинского рынка у них нет. Правда, можно заказывать такие диски по Интернет, например, с сайта MP3.com, но артисты там сами понимаете какие. Не Дэвид Боуи с Мадонной. Вот если бы у нас такой плеер продавался, причем по цене раза в три меньшей, я думаю, спрос бы на него был. Сама же компания netDrives рассчитывает на тех компьютерных энтузиастов, которые целыми днями шастают по Сети в поисках mp3-файлов и собирают на свои жестких дисках огромные коллекции,



а потом не знают, что с ними делать. На вопросы о музыкальном пиратстве работники компании только недоуменно пожимают плечами: "Мы даже не за бесплатную музыку, — говорят они. — Мы за то, чтобы путь между исполнителем и слушателем был как можно короче", намекая тем самым на грядущий пересмотр товарно-денежных отношений между

исполнителями и фирмами звукозаписи, когда музыканты будут сами продавать свои записи без посредников. Что ж, цель благородная, но трудновыполнимая.

■ Роботы входят в нашу жизнь с заднего входа

Probotics, компания по производству механических изделий, базирующаяся в Питтсбурге, США, рада сообщить нам, что произвела на свет и уже выпускает в промышленных масштабах бытовых роботов, которые могут делать разную работу по дому — пылесосить, подвозить вам еду и питье, будить по утрам, включать и выключать телевизор и другую бытовую злектронику, и т.д. Робота зовут



Cye (по-русски читается как "Сай"), и похож он черт знает на что (см. картинку). Естественно, никаких проводов (как зто любят изображать в книгах и фильмах) к нему или от него никуда не идет, все управляется по радио, а работает он от аккумуляторов. Управляется он с помощью компьютерной программы, точнее, посредством графического интерфейса, а устройство-передатчик подключается к последовательному порту компьютера. Маршруты следования робота (а их может быть несколько) в первый раз задаются пользователем вручную — мышкой на экране компьютера, где будет изображен план вашей квартиры, а затем маршруты будут внесены в память, и проходить их робот будет уже на автомате. Программа у робота совсем не простая, а склонная к самообучению. Так, он будет реагировать на препятствия, не тупо наталкиваясь на них и не зная, куда потом ехать, а отыскивая объездной путь по кратчайшему маршруту, причем препятствия будут заноситься на "карту" в виде темных областей, но впоследствии робот будет проверять зти области на тот случай, если вдруг препятствия будут устранены. То есть, вы можете двигать стулья, кресла и прочую мобильную мебель, не создавая роботу особенных неприятностей, — он к зтому будет готов. Кроме всего прочего, робота можно программировать, задавая ему на день разные задания — по часам или по таймеру. Плохо только, что у него нет "рук" или "щупалец", или еще каких манипуляторов, тогда бы цены ему не было. А так есть. Цена робота вполне незаоблачная — $695, продаваться он будет только через сайт фирмы — www.personalrobots.com, так что, если кому понадобится, пожалуйста. Особенно зто относится к вам, новые русские. Подумайте, какая хорошая игрушка для ваших детей и пылесос одновременно!

Кстати, если сравнивать Сая с Эйбо, японским роботом-собакой, то Сай скорее помощник, чем друг, а Эйбо наоборот. Эйбо может реагировать на голос, издавать звуки, просить есть, играть и хулиганить, а Сай — только кататься по полу да пылесосить. Поэтому в дальнейшем разработчики второй версии Сая будут постепенно оснащать его всем необходимым набором, который полагается нормальному домашнему роботу, и в первую очередь — распознаванием голосовых команд. "Он будет сидеть у ваших ног и ждать распоряжений, — говорит Иллах Нурбакш, профессор Института робототехники Карнеги Меллон, разработавшего Сая. — А когда у вас будет свидание, то вы просто попросите его удалиться".

■ Два амигос, один Amiga...

Электронный почтовый ящик Джеймса Колласа, исполнительного директора и президента субсидируемого компанией Gateway подразделения Amiga Inc., был завален письмами после того, как в начале июля он объявил о том, что в скором времени выйдет новая модель компьютера Amiga, использующего в качестве операционной системы Linux. Оказалось, что многих и многих компьютерных знтузиастов и просто пользователей уже достало не только без-



раздельное господство ОС Windows, но и архитектура IBM в целом. А, поскольку торговая марка Amiga все еще не забыта, а имя Торвальдса Линукса вообще стало в последнее время легендарным, то компьютер, использующий передовую систему и спроектированный специально под нее, не мог не вызвать волны знтузиазма. Amiga всегда был компьютером для развлечения и творчества, и выполнял он свои задачи до поры до времени хорошо, пока компания не впала в глубокий кризис и не была раздавлена конкурентами. С финансовой поддержкой компьютерного гиганта Gateway она, возможно, обретет второе дыхание, а пользователи получат какую-никакую альтернативу. В дальнейшем Amiga также будет ориентирована именно на мультимедию — на звук и графику, а вместе с ними и на игры. Подробности о новом компьютере пока не обнародованы, известно только, что процессоры для него будет производить Motorola, а первые программы выйдут из лаборатории команды Торвальдса и компании Transmeta.

■ VIA хочет их всех!



Похоже, что на микропроцессорном рынке у Intel и AMD появляется новый, действительно серьезный конкурент. После того, как тайваньская компания VIA Technologies купила у National Semiconductor производство процессоров Cyrix, а Intel отозвала у VIA лицензию на производство чипсетов для своих процессоров, следующим шагом компании была покупка еще одного производителя микропроцессоров — компании IDT Technology. Как и процессоры Cyrix, продукт IDT WinChip не завоевал сколь-нибудь значимой ниши на рынке процессоров. В результате, спрос на процессоры WinChip составил меньше процента от спроса на все процессоры в целом, и производство пришлось свернуть. Сразу после чего две тайваньские компании — VIA и Acer стали делать развалившейся IDT предложения одно выгоднее другого, и в результате VIA победила.

Таким образом, VIA Technologies становится серьезным конкурентом на компьютерном рынке, а если учесть, что сама VIA является подразделением крупной тайваньской корпорации Formosa Plastics, которая, кроме того, владеет заводами по производству чипов памяти Nanaya, а также компаний First International Computer (FIC), которая изготавливает материнские платы и собирает готовые компьютеры, то можно сделать простой вывод, что теперь Formosa владеет всем циклом для изготовления собственных компьюте-

ров, и ориентироваться она будет, прежде всего, на рынок дешевых компьютеров. Покупка IDT на самом деле преследовала не цель возобновления производства процессоров WinChip, а владение наработками, патентами, дизайном и идеями команды разработчиков Centaur, которая прославилась впервые тем, что изобрела центральный процессор (CPU unit) как таковой. Кроме того, им принадлежит также дизайн и идея архитектуры x86. теперь VIA надеется, что специалисты обеих фирм — Cyrix и IDT — разработают новый процессор, способный побить продукты Intel и AMD. В планах также разработка "системы в чипе", то есть практически готового компьютера, со всеми видео–, аудио– и прочими контроллерами, собранными на одной микросхеме. Впоследствии на такой микросхеме можно было бы не только собирать отдельные малогабаритные и сверхдешевые компьютеры, но и встраивать ее в другие приборы, нуждающиеся в компьютерном управлении — вплоть до холодильников и кофеварок. Вот такие грандиозные планы у компании VIA Technologies. ▲

Аудиокарты Guillemot

Компания Guillemot (читается как "Гильмо" с ударением на последнем слоге) в нашей стране пока не слишком хорошо известна, хотя то тут, то там уже давно попадаются изделия этой фирмы — звуковые и видеокарты, колонки, джойстики, рули и даже драйвы CD–RW и DVD–ROM. В этом обзоре мы рассмотрим две звуковые карты — **MaxiSound Home Studio Pro 64** и **MaxiSound ISIS**, которые можно отнести к разряду полупрофессиональных, но значительно отличающиеся ценой от аналогичных изделий других фирм. Конечно же, в меньшую сторону.

Guillemot — фирма французская, но имеющая филиалы во всех концах света. Начинала свою деятельность эта компания в 1984 году с продажи мультимедийного софта, затем стала мелким дистрибьютором компьютерной периферии, а свою первую звуковую карту собрала в 1988. С 1995 года компания стала открывать филиалы в различных европейских странах, а затем и в Америке, Канаде, Австралии и Гонконге. В прошлом году компания получила статус интернациональной, и теперь изделия Guillemot официально продаются в 32 странах мира.

Guillemot производит звуковые карты серии Maxi с 1994 года, а в 1997–м появились продукты серий MaxiSound и MaxiGamer. На сегодняшний день компания продвигает три своих звуковых карты, кроме двух вышеупомянутых есть еще карта более низкого уровня — MaxiSound Dynamic 3D, но о ней я уже писал и повторяться не буду. А о видеокартах MaxiGamer поговорим как–нибудь в другой раз.

MaxiSound Home Studio Pro 64

Цена - ($210)

Описание

Эта звуковая карта использует ISA–интерфейс, но пусть это не заставляет вас думать, что карта будет тормозить систему. Дело в том, что основная причина задержек в играх и других приложениях, связанных с аудиокартой — это вовсе не "медленный" тип интерфейса, а наличие или отсутствие DSP– процессора, который берет на себя все операции, связанные с обработкой аудио. Так вот, такой процессор на звуковых картах MaxiSound имеется, и называется он Dream (RISC–архитектура, 50 млн. операций в секунду). Произведен, кстати, он тоже французской фирмой. Карта имеет встроенный сэмплер и 4 Мб локальной памяти, куда может быть подгружен любой банк — как собственного формата Maxi-Sound, так и стандартный .dls. Есть один 72–pin разъем для расширения памяти — до 20 Мб. Для обеспечения 100% аппаратной совместимости с DOS–играми на плате установлена микросхема ESS1868. Имеется также разъем



(header) для подключения дополнительной навесной дочерней платы–синтезатора — типа Yamaha XG50, Roland SC–10 / SC–15 или любой другой. Основной фишкой платы является дополнительная панель (bracket), на которой расположены цифровые и аналоговые входы и выходы в формате RCA, причем, позолоченные. Штуковина эта вставляется в свободный разъем на задней панели компьютера рядом с картой, таким образом, занимая место одного ISA или PCI–слота, хотя в сам слот панель не вставляется, а соединяется с основной картой посредством кабеля, сильно смахивающего на IDE–шлейф.

В комплекте с картой также идут MIDI–шнур, очень, кстати, приличный, который на рынке стоит минимум 25 долларов, а также недорогой микрофон, похожий на те, что поставляются в retail–упаковках к звуковым платам серии Sound Blaster. Из программного обеспечения — только Cakewalk Express и Internet Phone (с серийным номером, то есть не демо–версия). Пожалуй, все, а теперь о технических характеристиках карты.

Характеристики

◆ Цифровой звук-16/18 бит; 44,1 кГц.

◆ Отношение сигнал/шум-91Db (A).

◆ Сэмплер — GM/GS с 64–нотной полифонией, 128 инструментов, 97 вариаций и 16 наборов ударных (основной набор инструментов сертифицирован компанией Roland).

◆ Цифровые эффекты — Reverb (8 типов) и Chorus (8 типов).

◆ Обработка звука в реальном времени — наложение эффектов Reverb, Chorus, Delay, Flanger на MIDI и цифровые каналы, Echo и Reverb на входные сигналы.

◆ Совместимость со стандартами: Sound Blaster Pro (в том числе и для MS–DOS), GM/GS, ESS Audiodrive, MPU–401, DLS.

◆ Интерактивный Surround звук на 2–х или 4–х колонках. 4–х полосный параметрический эквалайзер в реальном времени — для всех источников звука, включая микрофонный и линейный входы, а также MIDI и WAVE.

◆ Аппаратная поддержка DirectSound 3D.

◆ Enhanced (расширенный) Full Duplex — одновременно 16 каналов воспроизведения и 1 канал записи.

◆ Цифровые вход и выход S/PDIF.

Инсталляция

Когда я попробовал проверить карту на выживаемость в экстремальных условиях и вставил ее вместе с уже установленной Turtle Beach Pinnacle, в надежде, что та автоматически вычислит свободные адреса и прерывания, MaxiSound Home Studio Pro 64 испытание не прошла и, автоматически опознавшись, повесила компьютер до лучших времен, то есть, пока не вынули конкурента. После чего все заработало как надо, причем выяснилось, что и адреса, и прерывания она занимает точно те же, что и Pinnacle. Забегая вперед, должен отметить, что никаких проблем с совместимостью по железу карта мне не доставила.

Воспроизведение звука

К чистоте звучания, а также наличию шумов в состоянии "бездействия" я всегда относился довольно трепетно, но на этот раз карта оправдала все возлагаемые на нее надежды. На слух (приборами я не проверял) она шумела нисколько не больше, чем Turtle Beach Pinnacle, которая, как известно, славится в первую очередь своей "сверхтихой" работой. Что же касается воспроизведения, то бытовые, хотя и очень хорошие карты типа Diamond Monster MX300 или Sound Blaster Live!, на мой взгляд, и рядом не стояли с Home Studio Pro 64. Хотя, конечно, это несколько иная ценовая категория и, видимо, их нельзя сравнивать по этому параметру.

Для игр, да и вообще для внесения разнообразия в обычный стереозвук, можно воспользоваться утилитой Maxi FX Home Studio, которая позволяет регулировать расширение стереобазы, включение/выключение тыловых динамиков и управление ими в пространстве, добавление реверберации и хоруса, управление эквалайзером в графическом режиме, а также бас-буст. Владельцы звуковой карты Maxi Sound Dynamic 3D увидят в утилите старого знакомого, поскольку именно она раньше называлась Maxi FX Dynamic 3D, и с тех пор никаких изменений не претерпела; алгоритм Surround также остался тем же. Как я уже писал в прошлом обзоре, он в принципе неплох, но уступает Sound Blaster Live!

Сэмплер

Сэмплер мне очень понравился, сразу скажу. Когда я загрузил несколько разных банков звуков, отличающихся от GM/GS и созданных специально для этой карты, а затем запустил демонстрационные MIDI-файлы, то удивлению моему не было предела. Синтезатор звучал так, как звучит настоящая запись с CD, будь то блюзовая группа, техно-трек или симфонический оркестр. Особенно поразили меня саксофон в блюзовой композиции, который звучал не как сэмплированный инструмент синтезатора, а как положено саксофону — со всеми придыханиями, обертонами и прочими фишками, которые в принципе нельзя воспроизвести в MIDI-партии, пользуясь стандартными средствами, а также цельная трип- хоповая композиция с женским вокалом, которая звучала в общей сложности минут пять, а весь файл звукового банка при этом занимал всего 1,8 Мб. С саксофоном я разобрался, загрузив MIDI-файл в Cubase и вычислив, что для этой композиции специально было записано несколько (штук 20) сэмплов, назначенных на разные клавиши MIDI-клавиатуры. Каждый из этих сэмплов воспроизводил кусочек саксофонной импровизации, а вместе эти кусочки составляли композицию. То есть, все довольно просто, хоть и хитро для неискушенного слушателя. Со второй композицией я разобраться так и не смог, ограничившись мыслью, что, наверное, это хорошо компрессированный сигнал, маскируемый забойным ритмом.

Если вы хотите составить свой банк звуков, то к вашим услугам утилита Maxi Instrument Editor, но интуитивно разобраться в ней, по-моему, нормальному человеку не представляется возможным. Хотя, посидев недельку-другую, вы, может быть, и овладеете сэмплером настолько, чтобы на раз шлепать, как пирожки, свои звуковые банки.

Таким образом, чтобы воспользоваться всеми преимуществами этого синтезатора-сэмплера, необходимо либо искать MIDI-композиции со своими звуковыми банками, либо самому их составлять. Конечно, для разнообразия можно подгружать банки .dls, но эффект будет опять же только со специально под них написанными композициями. Такой подход может быть использован производителями игрушек, в музыкальных треках которых, как правило, присутствует далеко не весь набор из 128 GM MIDI-инструментов, и, вместо того, чтобы занимать место на диске (или дисках, как сейчас стало модно) длинными и прожорливыми WAVE-файлами, а то и CD-Audio треками, можно было бы загружать в память карты звуковые банки и под них составлять MIDI-треки, и занимало бы все это какие-то считанные мегабайты. Учитывая, что уже многие карты могут оперативно подгружать сэмплы, скоро, видимо, так и будет. Кстати, загрузка 4 Мб сэмплов в локальную память Home Studio Pro 64 занимает около 4 секунд. Опять таки, кстати, на сайте www.guillemot.com (точнее, на любом из его региональных филиалов) можно найти огромное количество звуковых банков в формате MaxiSound и скачать их оттуда совершенно бесплатно.

Игровые возможности

Я, честно говоря, не могу представить себе человека, который купит такую карту и будет при этом играть в DOS-игры, но, тем не менее, испытал ее на нескольких старых игрушках, и карта показала отменные результаты. Совместимость со стандартом Sound Blaster Pro — полная. Но, как и положено, без 16- битного звука, который до сих пор оставался, и видимо останется навсегда (в DOS-играх) монополией Sound Blaster 16. В играх под Windows карта работала без нареканий, но если вы решите на 32- мегабайтной машине запустить какую-нибудь игру со сложной поддержкой 3D-звука, будьте все же готовы к запинаниям. Кстати сказать, если вы думаете, что от этих запинаний свободны, скажем, карты на чипах Aureal и с PCI-интерфейсом, то вы будете не правы. Они точно так же заедают, и связано это с тем, что многие игры не вполне корректно используют возможности аудиокарт. Но это тема для другого разговора, и аппаратура здесь ни при чем. Это программистов нужно пинать.

MaxiSound ISIS

Цена - ($395)

****isis.jpg

Описание

А вот это уже карта, которая может смело быть использована профессионалами, то есть теми, кто зарабатывает себе на жизнь, сочиняя и/или воспроизводя музыку. Поскольку MaxiSound ISIS представляет собой плату, собранную на шине PCI и отдельный выносной блок, в котором находятся:



— цифро-аналоговые и аналого-цифровые 20-битные преобразователи Burr-Brown PCM 3001 и Burr- Brown PCM 1718;

— джековые разъемы на 8 входов и 4 выхода;

— цифровой S/PDIF RCA вход-выход, а также оптический вход-выход для записи на DAT-кассету или Mini- disc;

— DIN-разъемы MIDI-In, MIDI-Out и MIDI-Thru.

На самой карте находятся PCI-ускоритель ESS Maestro 2E-M, DSP RISC-процессор Dream 9707, а также дополнительные аналого-цифровые и цифро-аналоговые преобразователи AC97. Локальной оператив-

ной памяти также 4 Мб с возможностью расширения до 36 Мб посредством одного 72-pin слота, причем, память должна быть не медленнее 60 нс. Разъема для подключения навесной дочерней платы, правда, нет, но соседний слот все-таки карта также занимает — на этот раз там расположен разъем для выносного модуля.

Программное обеспечение, поставляемое с картой, куда разнообразнее, чем в случае с Home Studio Pro 64. Сюда входят: полная версия крутого MIDI/Audio секвенсора Logic Audio Pro ISIS, написанного специально под эту карту; звуковой редактор Cool Edit Pro SE, программа для ди-джеев Acid DJ, набор демо-программ от Steinberg и Cakewalk Software, а также целый CD-ROM с дополнительными звуковыми банками и всевозможными утилитами для работы с MIDI и аудио, если вы купите эту карту в "Мегатрейде" (телефон и адрес в Интернет см. в конце статьи).

Вообще Guillemot позиционирует MaxiSound ISIS для музыкантов, разработчиков мультимедийного программного обеспечения, работников радиостанций, Web дизайнеров, диск-жокеев и других специалистов, работающих со звуком. Но, как ни странно, вместе с этим карта обладает неожиданно широкими мультимедийными и игровыми возможностями, которые профессионалам никак не могут пригодиться, разве что в часы досуга. Хотя, музыканты — разве не люди? Они тоже иногда играют в игры.

Характеристики

- Цифровой звук — 16/18/20 бит; 32, 44,1 и 48 кГц.
- Сэмплер GM/GS с 64-нотной полифонией, резонансный фильтр до 24 дБ.
- Стандартный банк 4MB GM/GS + MT32, сертифицированный Roland: 128 инструментов + 97 вариаций и 61 наборов ударных в GM банке, в банке MT32 — 128 инструментов, также 7 специальных наборов с 82 инструментами, набор звуковых эффектов с 46 инструментами и набор CM64/32 с 67 инструментами.
- Цифровые эффекты с возможностью регулировки параметров эффекта для каждого MIDI канала (8 типов реверберации и 8 типов хоруса).
- Обработка звука в реальном времени — наложение эффектов Reverb, Chorus, Delay, Flanger на MIDI и цифровые каналы, Echo и Reverb на входные сигналы.
- Интерактивный Surround звук на 2-х или 4-х колонках. 4-х полосный параметрический эквалайзер в реальном времени на все источники звука.
- Аппаратный ускоритель DirectSound / DirectSound 3D (до 8 3D буферов на 2 колонках и до 32 3D буферов на 4 колонках).
- Совместимость со стандартами: Sound Blaster Pro (в том числе и для MS-DOS), GM/GS, ESS Audiodrive, MPU-401, DLS, Aureal A3D 1.0.

Инсталляция

Тоже прошла без проблем. Несмотря на свою PCI-природу, прерываний и адресов карта заняла не меньше, чем Home Studio Pro 64, и в паре с Pinnacle также работать отказалась. Самое приятное в картах Guillemot то, что информационный файл драйверов карты находится в корневом каталоге инсталляционного CD-ROM, что делает инсталляцию исключительно беззаботной — нужно только все время нажимать Enter, а в конце инсталляции даже машину перегружать не нужно. Полный Plug-and- Play, короче.

Выносные цифро-аналоговые и аналого-цифровые преобразователи делают свое дело, в результате чего шума нет вообще никакого, если подключаться через внешний блок. В этом плане карта похожа и конструкцией, и характеристиками на изделие компании Event Electronics под названием Gina — там тоже есть такой же выносной блок и столько же входов/выходов, но стоит она на 200 долларов дороже.

Работа

После инсталляции, когда установятся все утилиты для карты, становится возможной работа в двух режимах — "мультимедийном" и "профессиональном". В "профессиональном" режиме все входы и выходы работают независимо друг от друга, как в многоканальной системе записи. Контролировать все это можно при помощи утилиты Console 8/4, которая представляет собой многоканальный микшер с мониторингом и переключателями синхронизации (4 режима). В "мультимедийном" режиме карта переходит в состояние эмуляции Surround, в котором первые два выхода работают как фронтальные, а вторые два — как тыловые, и становится доступной панель Gamer FX. Она представляет собой усовершенствованную утилиту Maxi FX Home Studio (основное отличие — возможность тестирования всех каналов, а также измененный алгоритм формирования Surround).

Дело в том, что звук можно сделать объемным совершенно различными способами, используя разные алгоритмы и фильтры для сигнала. С утилитой Gamer FX карта раскладывает обычный стереофонический сигнал так, как будто это настоящая квадрофония. Даже проигрывая обычный MIDI- файл, инструменты занимают такие места в пространстве, что кажется, будто сидишь в середине оркестра, прямо на сцене. Лучше всего, конечно, при этом слушать музыку типа Yello, наполненную самыми экстравагантными эффектами, которые с Gamer FX Surround раздаются из самых неожиданных мест. Но и старый добрый рок (я послушал альбом PAL — Paice Ashton Lord) звучит мощно и совершенно по-новому, причем объем здесь чувствуется совсем другого рода — как будто находишься в небольшом концертном зале, ведь, как известно, рок лучше всего слушается именно "вживую".

Что же касается игр, то Gamer FX имеет около 50 пресетов на разные случаи жизни, с возможностью создавать свои по алгоритмам, описанным ранее, в обзоре MaxiSound Home Studio Pro 64. Я поставил пресет Quake 4D и сыграл в SiN. Эффект, конечно, потрясающий, особенно если слушать на большой громкости. Когда ходишь по деревянному дому, там, где скрипят ступеньки, половицы и стены, то кажется, что разные скрипы доносятся со всех четырех сторон, но вот с точным позиционированием звука, как всегда, проблема. Не помогает даже обещанный A3D 1.0, который на чипе Maestro реализован довольно сомнительно. И в этом плане MaxiSound ISIS, конечно, проигрывает Diamond Monster MX300. Но это единственное, в чем эта плата проигрывает "монстру", потому что такого Surround я еще нигде не встречал.

Синтезатор

в MaxiSound ISIS практически не отличается от того, что установлен в рассмотренной выше карте, поэтому особо распространяться о нем я не буду. Скажу только, что в отличие от предыдущего, сюда можно вставить 32-мегабайтный модуль памяти, а не 16-мегабайтный, что для профессионалов довольно важно. Еще можно подгружать сэмплы, оцифрованные на частоте 48 кГц, что также приятно. Кроме того, "нормальные" MIDI-разъемы на выносном модуле позволяют без головной боли подключать несколько внешних устройств, управляемых по MIDI.

Ну а самое главное, ради чего стоит покупать эту карту — возможность одновременной многоканальной записи и выносные преобразователи ЦАП/АЦП, свободные от помех, возникающих внутри корпуса компьютера. Таким образом, становится возможным записывать и воспроизводить звук на профессиональном уровне, используя hard-disc record-

ing, а финальный результат своей деятельности можно сбросить на мини-диск или цифровую кассету, которые примут и на радио, и даже в студии звукозаписи. Практически, на одной этой плате можно смонтировать целую студию, используя выносной блок в качестве входов для микшера, а сам микшер "создать" на экране монитора, и программа Logic Audio Pro ISIS подойдет сюда как нельзя лучше. Во-первых, она написана с учетом всех особенностей данный карты, во-вторых, обладает всеми модными наворотами вроде DirectX insert-эффектов, многоканальной аудиозаписи, полным микс-дауном (то есть из всех MIDI- и аудиотреков можно сделать один стереофайл), а также современным интерфейсом (в пику Cubase, интерфейс которого не меняли уже лет сто, наверное).

На закуску можно добавить, что в комплекте идет неплохой проигрыватель мультимедийных файлов Media Station, выполненный по идеологии и в стиле WinAmp, только для разных типов файлов здесь используются разные панельки.

Звуковые карты предоставлены компанией "Мегатрейд" (тел. 945-4960, 945-4961, 945-4968, 945- 8877, адрес в Интернет — www.megatrade.ru)

▲

Акустические системы для компьютера

Перед тем, как сесть за эту статью, я решил поискать в Интернет какие-нибудь обзоры мультимедийных акустических систем — в русском и буржуазном Интернет. И, честно говоря, нашел хоть что-нибудь только на сайте компании C/Net www.computers.com. Такое впечатление, что колонки вообще никому не нужны, либо покупают их не глядя — как баксы в обменном пункте. А между тем, с периодичностью примерно раз в неделю у меня все время кто-нибудь спрашивает: посоветуй, какие колонки лучше. И на вопрос, что именно ему рассказать про колонки, обычно никто не знает, что ответить.

Действительно, вопрос более чем скользкий. Казалось бы, что можно рассказать об акустических системах, да еще и мультимедийных? Только про мощность, да цену. Ну, еще картинку показать, чтобы увидеть, как выглядит. Тем не менее, я рискну здоровьем и представлю вашему вниманию небольшой обзор акустики двух фирм — UMAX и Guillemot. Основным критерием была необычность этих колонок, то есть то, что отличает их от других такого же класса и ценовой категории.



Guillemot Maxi Booster 160 Radio

Цена - ($25)

****maxi_booster160.jpg

Основная прибамбасина этих колонок — встроенный FM-радиоприемник. Выглядит это так: на правой колонке вверху — колесико, какие бывают на недорогих аудиоплеерах. Покрутив его, можно найти практически любую станцию из импортного ультракоротковолнового диапазона (который у нас называется FM, хотя аббревиатуры "УКВ" и "FM", по сути, обозначают одно и то же. Вообще, меня, особенно в последнее время, поражает безграмотность, из которой делается стандарт, — например, автомобильные детекторы полицейских радаров называют антирадарами, будто те их как-то выводят из строя или хотя бы заглушают, или то, что компьютерных хулиганов называют хакерами). Радиоприемник в колоночках должен отметить, очень приличный, хотя, конечно, крутить колесико приходится очень осторожно, чтобы ненароком не перемахнуть через 3-4 станции сразу. Есть даже индикатор стереосигнала — зеленая лампочка во лбу колонки, под колесиком.

Чтобы можно было одновременно слушать радио и оставаться подключенным к компьютеру (или, там, к компакт-диск плееру), есть специальная кнопочка переключения между источниками сигнала. Другие две кнопочки включают/выключают усиление высоких частот (treble) и басов (bass boost). Конечно, басами их можно назвать весьма условно, поскольку колонки эти дают от силы по 5 Вт, но, тем не менее, разница действительно ощущается, и если у вас в компьютере есть уже графический эквалайзер, то лучше этот bass boost отключить и настроить все программным способом. С эквалайзером от них можно добиться на удивление неплохого звука. По крайней мере, такого, какого вообще можно добиться от 7- сантиметрового динамика.

Что касается параметров колонок, то в описании сказано, что вос-

производят они диапазон от 20 Гц до 20 кГц, что, конечно же, является наглым враньем. Но где-то в районе от 150 до 10 000 Гц они, пожалуй, держатся. Отношение сигнал/шум (характеристика усилителя, видимо) — 45 дБ, чему, в принципе, вполне можно поверить. Шнур, ведущий от колонок к компьютеру, короток — всего 1,7 метра. Колонки эти, естественно активные, то есть имеют внутренний стереоусилитель и, соответственно, выносной 12-вольтовый блок питания. Вместе с ним система весит 3,5 кг.

А теперь — сюрприз. В комплекте с колонками еще идут наушники — где вы еще такое видели? Причем, не какие-нибудь паршивые вкладыши от фирмы Ху Яо Бань, сделанные в Южном Пекине в подвале районного борделя пьяным потомком бывшего китайского премьер-министра, а вполне приличные, надевающиеся на голову, и сделанные, видимо, трудолюбивым негром в рабочем районе Марселя или Лиона. В общем, если быть до конца честным, единственный их недостаток — это то, что они немного тугие и сдавливают голову, но звук у них очень даже ничего. Подключаются наушники прямо к колонкам, причем те автоматически отключаются, как только воткнешь штепсель в разъем, — чтобы не мешать окружающим. Так что, если у кого сломались наушники от плеера, то можно не покупать новые, а купить Maxi Booster 160 Radio.

Guillemot Maxi Booster 640

Цена - ($90)

Высокая цена этих акустических систем оправдана, прежде всего, тем, что сделаны они из настоящего дерева и звучат почти как недорогие студийные мониторы. Конечно же, эти колонки совершенно иного класса, чем Guillemot Maxi Booster 160, и рекомендовать их можно настоящим ценителям качественного звучания или музыкантам, записывающимся в домашних условиях. Вообще непонятно, почему эти колонки называются мультимедийными, наверное, из-за светло-серого "компьютерного" цвета, в который они окрашены.

Это 20-ваттная система, способная звучать довольно мощности и при этом чисто (утверждается, что частотный диапазон составляет 50 — 20 000 Гц). Я их врубил на полную катушку, и при этом они почти не искажали звук, что вообще-то редкость даже для hi-fi систем. Впрочем, они и позиционируются, как двухполосные hi-fi системы, с фазоинвертором. Диаметр широкополосного динамика — 9 см, высокочастотного — 4,5 см. Имеются раздельные регулировки высоких и низких частот, ну и громкости, разумеется. Есть также экран, предохраняющий монитор от электромагнитного излучения динамиков, а также матерчатая обивка на передней панели. Габариты одной колонки — 28x13x20 см. 20 см — это глубина, как вы уже, наверное, догадались.

Кстати, как утверждается, корпус у колонок — водонепроницаемый, наверняка для того, чтобы на них можно было ставить чашки с чаем или кока-колой, а потом их смело опрокидывать. Правда, не написано, отмывается ли потом это все... Зато разносить в пространстве колонки можно аж на три метра, насколько позволяет шнур. Кстати, о шнуре надо сказать отдельно — он пристегивается к колонкам, как и положено в hi-fi системах, посредством специальных зажимов, поэтому при желании можно найти более длинный провод, кому трех метров покажется мало. А вот провод для соединения с компьютером (тоже, кстати, не прикрепленный наглухо, как это обычно бывает, а вполне отсоединяющийся) имеет длину "всего" 2 метра.

Интересный момент — к этим колонкам можно напрямую подсоединять микрофон через отдельный вход, причем чувствительность этого входа регулируется. Что позволяет использовать Maxi Booster 640 на столь любимых американцами презентациях. Есть также и разъем для наушников — рядом с разъемом для микрофона, на боковой панели правой колонки.



Не обошлось и тут без курьезов. Я не знаю, по каким критериям они вычисляют пиковую мощность, но если верить коробке от этих колонок, то они способны выдавать 640 Ватт чистого звука. Этим можно запросто снести все стекла в доме, даже если такая мощность выплеснется всего на полсекунды. Или озвучить средних размеров дворец спорта. Второй несерьезный момент, опять же упомянутый на коробке, видимо, для успокоения нечистой совести покупателей: "Требования к системе — IBM PC 386 или выше". То есть владельцы, скажем, Макинтошей, могут отдыхать. Не говоря уже об Atari или, например, Sun Station. Ну а о том, чтобы подключить данную систему не к компьютеру, вообще речи не идет. А зря, потому что я бы с удовольствием купил ее для использования в качестве мониторов для синтезатора, если бы у меня были лишние деньги :) .

Maxi Subwoofer 720 5D

Цена - ($150)

Несмотря на свое название, это не просто сабвуфер, а целая четырехканальная акустическая система с сабвуфером. Конечно, здоровенный черный ящик играет здесь ведущую роль, поскольку основной грохот происходит именно оттуда, и там же расположен четырехканальный усилитель, а также все регулировки и разъемы. Четыре же небольших "сателлита", как их принято называть, размещаются спереди и сзади слушателя, тем самым, создавая вокруг себя объемное музыкальное пространство. Честно говоря, я всегда относился немного настороженно к системам подобного рода. Уж очень эти сателлиты выглядят несерьезно; в обычных модульных hi-fi системах так выглядят высокочастотные блоки, "твитеры", как их еще называют. Тем не менее, подключив все динамики и зарядив в CD-ROM драйв компакт-диск Оззи Осборна, я был приятно удивлен объемом и качеством звучания Maxi Subwoofer 720 5D. Не удержавшись, я воспользовался функцией Surround звуковой карты Guillemot MaxiSound ISIS, с которой я тестировал акустическую систему, и должен сказать, что эта звуковая карта и эти колонки просто созданы друг для друга. Хотя характер звучания такой модульной системы и отличается от "обычной", скажем, той

же Maxi Booster 640, и скорее, все же, больше подходит для игр и прочей мультимедии (очень хорошо, кстати, смотреть фильмы на DVD с ней), но делает это куда более впечатляюще, чем Maxi Booster 640. Добавляется объем и мощь, вот где действительно настоящий бас- буст, и если Maxi Booster 640 берет чистотой и естественностью воспроизведения, то Maxi Subwoofer 720 5D можно сравнить со стадом быков, которые ломят напролом через леса и поля, не обращая внимания на мелкие препятствия типа буераков, каменных глыб или густорастущих деревьев. Одним словом, эти две системы предназначены для разных целей и даже для разных слоев населения, ведь понятно, что у всех свои вкусы, и кому-то нравится чистота, а кому-то — сила звука. Конечно, хорошо бы и то, и другое, но тогда нужно покупать какие-нибудь колонки MB Quart или Infinity тысяч эдак за пять долларов.



О том, как спроектирована система. С внешним источником звука она соединяется посредством RCA-разъемов (“тюльпанов”, то есть), причем, в комплекте идут один шнур RCA-мини джек и один RCA-RCA, что, в общем-то, довольно странно, поскольку у всех систем входы и выходы обычно одинакового стандарта, и глупо предполагать, что у звуковой карты выход на фронтальные колонки будет в виде RCA разъемов, а на тыловые — в виде мини-джека. Так или иначе, второй кабель вам придется покупать самостоятельно. На сабвуфере кроме входов есть еще и выходы, причем, на этот раз в двух форматах — и RCA, и дублирующие их мини-джеки. Для чего это сделано, я, честно говоря, так и не догадался. Наверное, чтобы можно было навешать еще штук восемь колонок в разные концы комнаты. К сателлитам же ведут восемь разъемов с зажимами, как на hi-fi аппаратуре (аналогичные тем, что на Maxi Booster 640), а провода, идущие в комплекте, во-первых, разной длины (где-то в районе двух и трех метров соответственно), а во-вторых, по-модному состоят из пары медного и стального проводников, где медный соединяется с сигнальным выходом, а стальной — с “землей”.

Регулировки на сабвуфере такие: общая громкость, низкие и высокие частоты (раздельно, само собой), баланс Surround (в сущности — регулировка громкости тыловых громкоговорителей), отдельно громкость сабвуфера (количество басов на душу населения), а также кнопка включения/выключения из сети. На коробке написано еще о какой-то кнопке включения Bass Reflex, но я ее не нашел.

Мощность сабвуфера — 30 Вт, сателлитов — по 10 Вт. Полосы воспроизводимых частот (как сказано в технических характеристиках): у сабвуфера — от 30 до 300 Гц, у сателлитов — от 100 Гц до 20 кГц. Сабвуфер сделан из дерева, и у него есть фазоинвертор, а сателлиты — из пластмассы. Еще у сателлитов есть модные подставочки, которые придают им эдакий щеголеватый вид (см. картинку). Вообще-то у Guillemot много разных спикеров на все случаи жизни — по ценам от 15 долларов и выше, но эти мне показались наиболее интересными. Кому интересно, загляните на сайт официального дистрибьютора Guillemot — компании “Мегатрейд” (www.megatrade.ru), там про все это написано. Или прямиком на www.guillemot.com — там все более подробно, но по-английски (кто понимает, на французском тоже есть).

UMAX HA-204

Цена - ($45)

Компанию UMAX давно и хорошо знают профессионалы компьютерной графики, а также любители клонов Макинтошей. И вот теперь она переключилась, точнее, — расширила поле своей деятельности в сторону производства акустических систем, выпустив целую серию мультимедийных колонок по ценам от $10 и выше. Я взял на тестирование две системы — UMAX HA-204 и UMAX HA-203N, обе из которых имеют в своем составе сабвуфер и два сателлита.

Необычны они, прежде всего, внешним видом, затем — ценой, которая выгодно отличается от многих, если не всех систем подобного рода, а также тем, что их производит компания UMAX, за которой раньше таких дел не замечалось. Нужно отметить, что только на немецком сайте UMAX вообще есть упоминание о громкоговорителях, и продаются они, видимо, только в Германии и у нас. Ну а теперь о впечатлениях.

Модель HA-204 выделяется своим сабвуфером, похожим на летающую тарелку, причем, грузовую (см. фото). Громкоговоритель в такой странной конструкции дует в пол, от которого звуковая волна отражается и затем уже распространяется во все стороны. По всей видимости, это ничем, кроме извращенной фантазии дизайнеров, не обусловлено. Но нужно отдать должное конструкторской мысли — такой вариант построения сабвуфера — конический, с раструбом вниз — я вижу впервые. Не смотря ни на что, в целом система звучит весьма неплохо, по крайней мере, для своего класса, и даже слишком хорошо — для своей ценовой категории. Компания UMAX, стремясь завоевать место под жарким мультимедийным солнцем, готова продавать свою новую продукцию по бросовым ценам, и покупателям грех этим не воспользоваться.

Звук системы немного необычный. Особенно он кажется таковым, если перед этим слушать колонки Guillemot, но уже через несколько минут необычность эта пропадает, и начинаешь вслушиваться, искать недостатки, достоинства, и, конечно же, неизбежно находишь и те, и другие. Недостаток один, но достаточно серьезный — я бы его связал не столько с конструкцией сабвуфера, сколько с динамиком, который там прячется. На мой взгляд, до звания “сабвуфер” он немного не дотягивает. Мощности ему не хватает. На большой громкости динамик захлебывается, так что для любителей сверхмощного звука я бы эту систе-

му не рекомендовал. Те же, кто предпочитает тихие уютные вечера в обществе омоновцев из Half-Life или в приятной компании Лары Крофт, могут такие колонки и при-



обрести. То же касается и негромкой музыки — "Металлику" на них не послушаешь, но вот Эрика Клэптона — пожалуйста. Пиковая мощность системы, как сказано на коробочке — 400 Вт (сабвуфер) и 2x90 Вт (сателлиты), в переводе на русский язык — 15 Вт и 2x3 Вт соответственно. Размеры динамиков: басовый — 10 см в диаметре, средне/высокочастотные — овальные, с диаметрами 5 и 8,75 см. Никаких других данных о системе мне найти не удалось, но зато на коробке стоит целый ряд иконок-сертификатов совместимости, среди которых были любопытно видеть совместимость системы с Microsoft Internet Explorer, с проблемой 2000-го года, а также полную совместимость со стандартом Plug-and-Play.

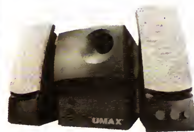
Управление системой производится с правого сателлита, на котором расположена кнопка включения и регуляторы басов и громкости. Собственно, все. Все шнуры, соединяющие колонки друг с другом — неразъемные, к компьютеру ведет полутораметровый кабель с мини-джеками на обоих концах. Не бог весть что, но и то хорошо. Да, на сателлитах имеются фазоинверторы, не знаю, правда, какую они роль тут выполняют, но смотрится стильно.

UMAX HA-203N

Цена - ($55)

Несмотря на то, что 20 меньше, чем 204, эта система более мощная, чем предыдущая, и выглядит она более современно и менее экстравагантно, чем UMAX HA-204. Но мощной она является, скорее всего, за счет сателлитов, а также объема сабвуфера. На коробке написано, что совокупная выходная мощность системы составляет 680 Вт, так что можно предположить, что либо динамик сабвуфера более сильный, либо наоборот он остался тем же, что и в модели UMAX HA-204, а мощность сателлитов возросла до 115 (то есть 4) Ватт на канал. Я склоняюсь ко второму варианту, потому что звук сабвуфера показался мне ненамного отличающимся от того, что в предыдущей системе. Учитывая разницу всего в 10 долларов, можно вполне отдать эти деньги за такую систему, поскольку звучит она если не лучше, то, во всяком случае, громче, чем HA-204, а тем, кого не устраивает инопланетного вида сабвуфер, по вкусу придется бас-бустер более традиционного вида.

Управление в модели UMAX HA-203N практически то же, что и в HA-204, за одним исключением — появилась дополнительная кнопка под названием "3D On/Off". Все дело в том, что в усилитель системы встроен некий эмулятор Surround, который расширяет стереобазу и добавляет реверберацию. Эффект получается довольно интересный, но музыку с ним слушать нельзя (разве что, психоделическую) — только играть в игры. Тогда и отсутствия тыловых динамиков можно не заметить. Хотя, если сравнивать этот Surround



с программным Surround для аудиокарт Guillemot, то сравнение будет не в пользу UMAX. Зато оно "хардверное", и ни от каких карточек и утилит не зависит.

Акустические системы Guillemot предоставлены компанией "Мегатрейд" (тел. 945-4960, 945-4961, 945-4968, 945-8877, адрес в Интернет www.megatrade.ru), системы UMAX предоставлены компанией "Сканер-центр", официальным дистрибьютором продукции UMAX (тел. 962-0788, адрес в Интернет www.scaner.ru или www.umax.ru). На все акустические системы предоставляется гарантия 1 год.

▲

Конкурс с ПРИЗАМИ!

Вот чего нам всегда недоставало в журнале, так это конкурсов с призами. Все хорошо, но нет, понимаешь, материального стимула, чтобы и дальше читать рубрику о железе. Поэтому я подумал, что если с одной стороны у какой-то компании есть желание расстаться с некоторыми образцами своей продукции, а у читателей — получить эту продукцию, не заплатив ни копейки, то почему бы всем им — компании, читателям и призам — не помочь встретиться? Поэтому с этого номера мы начнем публиковать разные конкурсы, так или иначе имеющие отношение к компьютерному железу, и на этот раз призами будут те самые акустические системы UMAX, о которых вы прочитали в предыдущей статье (если еще не прочитали, то сначала прочитайте, а потом с этого места можете продолжать). А конкурс будет состоять из двух частей: в первой части разыгрываются 3 разные акустические системы: UMAX HA-204, UMAX HA-117 и UMAX HA-105 (соответственно, за занятые 1, 2 и 3 места).

Во второй части будет всего одно задание — придумать тему и вопросы для следующего конкурса — и за победу в нем полагается всего один приз — UMAX HA-203N. Теперь вопросы. 1. Назовите как можно больше



имен компаний, производящих мультимедийные акустические системы (MAC). 2. Что, по-вашему, главное в акустической системе для компьютера? 3. Есть ли у вас MAC? 4. Если есть, то какой фирмы; если нет, то почему? 5. Чему вы посвящаете больше всего времени, сидя за компьютером? 6. Ваш любимый анекдот, шутка или афоризм. 7. В чем смысл жизни? Ваше имя, а также электронный адрес или телефон. Выигрывает тот, кто даст наиболее полный и оригинальный ответ. Срок подачи заявок — до 1 октября 1999 г. Ответы высылайте по электронной почте на адрес: navi_hardware@email.com (Subject: Contest) или по обычной почте (адрес смотри в выходных данных журнала).

А здесь вы можете выиграть разные призы, связанные с компьютерным железом:

Casio Digital Camera — http://www.ncbuy.com/computing/contest;
Pentium III 500Mhz Tiger PC — http://www.tigerdirect.com/profiles/sweepstakes/frameset.asp;
Cassiopeia Electronic Organiser — http://simplesearch.com/wincasio;
Pentium II desktop — http://www.galaxysweepstakes.com/general/y2000/galaxy.htm;
Wireless headphone set — http://www.laral.com/unwired/trivia_frames.html;
Notebook PC — http://www.mousetrak.com/ctest.htm;
Toshiba Digital Camera — http://ezprints.com/camera.htm;
Digital camera — http://frugalteki.com/Default4.htm;
20x CDROM Drive (IDE) — http://www.carsonelectronics.com/FreePrize.htm;
Mobile Connectivity Gear — http://www.teleadaptusa.com

Железная почта

Орфография писем везде сохранена

***HI НАВИ!** Вот я собрался купить себе P3 450. Мне еще придется покупать мать. Вот я хочу Вас спросить: какие чипсеты поддерживают P3 и нужен ли для него Slot 1? Зараннее Thanx*

Да, Pentium III выпускается в корпусе под Slot 1, и для поддержки этого процессора подходят чипсеты i440BX, VIA Apollo Pro и MVP3/MVP4. А вот, что пишут по этому поводу на странице Intel. "Процессор Pentium III основан на той же архитектуре, что и процессор Pentium II (242-контактный разъем и архитектура Двойной независимой шины). Процессор Pentium III был разработан таким образом, чтобы обеспечить совместимость с системами на базе процессоров Pentium II, имеющих системную шину с той же полосой пропускания. Так что, как видите, никакой принципиальной разницы между этими процессорами нет.

***Привет навигатор!** Вы самый лучший околокомпьютерный журнал. У меня возникла проблема с видеокартой (Viper550). Все программы под D3D постоянно висли, как я осознал просто карточка перегревалась. Насколько мне известно в коробочном Viper-е присутствует cooler, а так как в коробке он стоит дороже... Короче, я сэкономил! Мой Viper 550 оказался без cooler-а. Хотелось бы знать где можно купить cooler для видюшки. В данный момент я выхожу из положения оригинально — мой железный друг стоит без корпуса, а рядом громко фырча крутится вентилятор, стянутый из отцовской машины, и соответственно трансформатор. B0RL@ND*

Кулер вполне можно соорудить самому. Для этого достаточно купить хороший, желательно, фирменный вентилятор для 486-го процессора или для Pentium, вмонтированный в радиатор. На рынке бывают такие комплекты, снятые со старых компьютеров. Только нужно так рассчитать, чтобы совпали отверстия на радиаторе и на плате, чтобы можно было хорошо его прикрепить. Если совсем не получается, на худой конец можно приклеить термостойким клеем. Марку клея я не скажу, узнавайте сами. Лично я вышел из подобной ситуации (на моей карте ASUS 3400TNT вентилятор забарахлил и стал противно жужжать) следующим образом: я нашел на рынке подшипниковый вентилятор с радиатором для процессора AMD K6. Он довольно велик, и под отверстия на плате не подходит, но я соорудил из подручных средств скобу и прижал кулер к процессору по диагонали. В результате вид у них получился весьма странный и довольно громоздкий, но зато работает эта конструкция на славу.

***Здравствуйте.** Не могли бы вы уточнить. Что такое ATX? чем отличается ATX-от обычного? Я тут встретил ATX блок питания, что будет если его поставить в обычный корпус. Заранее БОЛЬШОЕ СПАСИБО. Gamer aka Bubnov Grisha.*

Вынужден снова обратиться к первоисточнику, то есть к фирме Intel, предложившей форм-фактор ATX. "Спецификация ATX была предложена корпорацией Intel в 1995 году, и в настоящее время принята всеми ведущими изготовителями компьютеров... ATX предусматривает следующие основные предпосылки: — Интеграцию на системной плате набора стандартных периферийных узлов: контроллеров HDD и FDD, портов COM и LPT, а также (по мере необходимости) видеоконтроллеров, звуковых портов, модемов и интерфейсов локальных сетей... — Переход электронной промышленности на повсеместное применение элементной базы, рассчитанной на пониженное напряжение питания 3.3 или 3.0В. — Снижение потребляемой мощности компьютерными системами и снижения затрат на системы охлаждения (вентиляторы и т.п.) для компьютеров. — Снижение затрат на сборку компьютеров на заводах и упрощение их модернизации пользователем — Возможность применения новых производительных микропроцессоров". На самом деле все обстоит не совсем так, в частности, никакого снижения затрат на охлаждение системы не произошло, скорее наоборот. Ведь именно форм-фактором ATX предусмотрена установка как минимум двух дополнительных вентиляторов на внутренних стенках корпуса компьютера, но это не самое главное. На мой прагматичный взгляд, форм-фактор ATX отличается от предшествующего ему AT следующими параметрами: — В ATX другой блок питания, который может включаться и выключаться программным способом; у него также другой разъем для подключения к материнской плате. — Практически все платы ATX имеют только разъемы PS/2 для подключения клавиатуры и мыши. Правда, при этом последовательные (как и параллельные) порты не упраздняются, а используются совместно с PS/2. — Материнские платы ATX требуют специального корпуса системного блока, отвечающего той же спецификации — это, прежде всего, связано с расположением всех портов ввода/вывода компьютера. Это, собственно, все. Если вы поставите блок питания ATX в обычный корпус, то в принципе ничего страшного не произойдет, только вам нужно будет заменить разъем, идущий к материнской плате. Но воспользоваться преимуществами такого блока питания вы не сможете, если ваша мать не будет форм- фактора ATX. Поэтому и городить огород не стоит. Кстати, есть такие материнские платы, которые имеют универсальные разъемы для подключения любых блоков питания и крепления, которые подходят для любых корпусов, а также выносные порты ввода/вывода. Такие платы делает, например, Chaintech.

***Привет.** Читал я тут "НАВИ" номер 5 и увидел в "Железной почте" любопытное сообщеньице, если точнее — то описание наиболее оптимальной конфигурации: "...Celeron 366 , разогнанный до 550 Mhz, материнская плата ... или ABIT BX6 Rev.2,...", короче говоря моя конфигурация соответствует почти на 100 % (ну вместо TNT стоит Rage Fury). Так вот в связи со всем этим возникает вопрос — как на ABIT BX6 Rev.2 разогнать этот самый Celeron 366 (Slot 1) до 550 Mhz ? Какие параметы в биосе ставить? Ногу на камне заклеивать или так оставить? С уважением, AYK.*

Нет, ничего заклеивать не надо. Все, что можно было заклеить, они уже заклеили :) . Вам нужно в Soft Menu "вручную" (а не автоматом) выставить значения шины 100 МГц, отношение частоты шины процессора к частоте шины AGP "2/3" и, если понадобится, увеличить напряжение, подаваемое на процессор — до 2,2 В, не более. Если при этом система загрузится и сможет проработать хоть какое-то время, то считайте, что вам повезло и процессор в принципе "гонится". Дальше его устойчивая работа зависит от качества охлаждения. Если система, не загрузившись, вис-

нет на любом этапе, то, скорее всего, ваш процессор не сможет работать на частоте 550 МГц, и материнская плата здесь уже ни при чем.

Уважаемый Руслан! Передо мной сейчас остро встала проблема апгрейда компьютера, поскольку P166-48Mb современным стандартам явно не соответствует. Однако существует несколько проблем: мой монитор присоединяется к блоку питания компьютера, кроме того, корпус Midi-tower мне некуда поставить. В связи с вышеописанным у меня возникли следующие вопросы:

— стоит ли купить фирменный компьютер, а затем поменять некоторые компоненты на нужные мне, или лучше купить детали и собрать комп самому (возможности и опыт наличествуют)?

Если есть опыт, то тут и думать нечего — ведь в этом случае можно выбрать именно те детали, которые вам нужны, и ничего тогда менять не надо. А если вы думаете, что брендовый компьютер надежнее или собран из каких-то особенных комплектующих, то это распространенное заблуждение. Скорее бывает так, что фирменный компьютер гораздо проблематичнее проапгрейдить, а иногда и вовсе невозможно. Я надеюсь, под словом "фирменный" вы понимаете продукцию западных фирм? Если нет, то возникает другая проблема — часто отечественные "фирменные" компьютеры собраны из деталей гораздо худшего качества, чем вы сами могли бы найти, а гарантия обычно ставится на весь компьютер в целом, а не на отдельные комплектующие, что весьма неудобно и ставит вас в неловкое положение при апгрейдах. Так что тут и думать нечего.

— что лучше Celeron 400-450 или P2 400-450 (средств хватит и на то, и на то)?

На мой взгляд, если позволяют средства, то лучше взять PII. Но если денег хватает в обрез, то я бы лучше потратил разницу в стоимости этих двух процессоров на лучшую видеокарту или дополнительную оперативную память — эффект от этого будет куда больше.

— в прайсах фирм я видел мамы для P2 с форм-фактором AT. Нормальные ли это платы, и стоит ли их покупать?

Если это не обусловлено какой-то необходимостью, то зачем? Чем вам не нравится форм-фактор ATX? Лучше всегда подбирать наиболее распространенную конфигурацию, больше будет возможностей ее проапгрейдить. К вопросу же о том, какие материнские платы выбирать, то я бы взял на себя смелость посоветовать ASUS P3B или Abit BX6 Rev.2 — на сегодняшний день это наиболее стабильные и современные платы. Цены их сопоставимы, но ASUS имеет режим Suspend-To-RAM, а это большой плюс, на мой взгляд. Правда, следует обратить внимание на количество свободных ISA-слотов: у ASUS P3B их всего один, а у Abit BX6 Rev.2, все-таки, два.

— сможет ли вышеупомянутая мама работать в Mini-tower с 230W-блоком питания?

Если вы хотите сэкономить, то лучше купите Celeron и нормальную мать с ATX-корпусом. Средств на это хватит у вас вполне. У вас будет наиболее современная и, к тому же, беспроблемная конфигурация компьютера, в противном же случае вы получите неизвестно что, и работать это будет непонятно как.

— существует ли на 230W-блоках питания разъем для монитора?

Относительно разъемов. Если я правильно понял, то единственная проблема в том, что у вашего монитора неотсоединяемый шнур, который, к тому же, имеет на конце не стандартную "евровилку" а разъем типа "мама" для подключения к блоку питания компьютера? Если это так, то у вас есть два выхода: найти ATX-корпус, который будет иметь такой разъем (такие корпуса есть в продаже), либо отрезать этот разъем и купить "евровилку" на рынке и нормальным, человеческим способом прикрутить ее к проводу питания вашего монитора. Поверьте, это не так сложно, и проблем вызовет гораздо меньше.

— обязательна ли для P2-мам мышь PS/2?

Нет, не обязательна. На всех корпусах ATX, если разъемы нормальных COM-портов. Процессор здесь совершенно не при чем. Единственно, что вы не сможете делать с не PS/2-мышью — это включать компьютер от двойного мышиного щелчка (возможность, предусмотренная во многих материнских платах ATX).

— стоит ли покупать камень с установленным вентилятором (BOX версия), или лучше купить отдельно вентилятор и самому установить его? Если верно второе, то вентилятор какой фирмы и модели необходим для вышеупомянутых камней, и как его установить?

Обычно "боксовые" вентиляторы лучше, даже в том случае, когда вы собираетесь разгонять компьютер в разумных пределах. Но в том случае, если вы собираетесь проводить над своим процессором бесчеловечные опыты, то тогда имеет смысл подумать над хорошим кулером с элементом Пелтье, но имейте в виду, что такой кулер будет стоить немало. Такие кулеры обычно делаются на заказ местными умельцами. А что касается обычных кулеров, то очень неплохие делает фирма Sanyo Denki, также регулируемые кулеры ASUSTeK с тахометром. Но они также стоят дорого. Если вы хотите сэкономить, не проигрывая особенно в качестве, а "боксовая" версия процессора кажется вам слишком дорогой, то покупайте OEM процессор (при этом нужно смотреть, чтобы вас не обманули, а лучше всего взять процессор в таком месте, где его можно было бы потом поменять, если он вас не устроит), а затем собрать кулер самому из хорошего, тяжелого радиатора с большим количеством пластин для теплоотвода и шарикоподшипникового (ball-bearing) вентилятора третьих фирм. Отличить хороший вентилятор от плохого довольно затруднительно (я бы, пожалуй, порекомендовал из недорогих вентиляторы компании AVC), но общая рекомендация такова: смотрите, чтобы его внешний вид был похож на "фирменный", без всяких аляповатых надписей, дизайн наклейки должен быть выполнен в строгом стиле, но при этом обязательно должно присутствовать название фирмы, напряжение питания и надпись "ball-bearing". Тогда вы наверняка не ошибетесь.

— где лучше всего покупать компоненты?

На мой взгляд, в не слишком больших магазинах, в надежности которых вы можете быть уверены, либо на рынке — у более-менее знакомых продавцов, которые представляют те же магазины, в существовании которых вы не сомневаетесь. При этом они должны вам дать магазинную гарантию и желательно money back, то есть возвращение денег в течение небольшого времени без объяснения причин с вашей стороны. Это пригодится в том случае, если вам по каким-то причинам не понравится та или иная деталь.

Последний вопрос не относится к апгрейду. Что такое прошивка для модема, и можно ли ее как-то заменить в моем модеме IDC-5614 BXL VR? Если можно, то как? Заранее благодарен за любой ответ. Антон

Прошивка для модема — это небольшая программа, которая записывается во флэш-память модема и не стирается при отключении питания. Программа эта дает модему руководство, какими протоколами и настройками он будет пользоваться при работе. В модеме IDC-5614 BXL VR заменить прошивку можно, причем, довольно легко. Для этого подойдет либо "фирменная" прошивка IDC, либо референтная — компании Rockwell, чей чип стоит в этом модеме. Конкретные рекомендации — на странице www. inpro. us.com /win/ firmware.htm.


ilm
The Internet Service Provider
.net

Cheats

Battlezone: The Red Odyssey

Зажмите [SHIFT] и [ALT] во время игры и наберите:
TEDONTDIE - вся карта
TEBUFFY - режим бога
TEDEADITE - бесконечное количество боеприпасов



Braveheart

В 3D режиме нажмите клавишу "DEL" и вводите один из кодов:
sesquipidilian - включение режима кодов
bannockburn - убийство всех врагов
the five hundred - уничтожение своей армии
dresden - поджечь все строения
haemorrhage - отключение крови
killcam - убийство человека, за которым следит камера

Colin McRae Rally

Все трассы
Для того, чтобы включить возможность проехать по любой трассе, вместо своего имени введите FREEWAY.

Призовые машины
Для того, чтобы получить возможность проехаться на призовых машинах, вместо имени введите LOTTOWIN.

Fog
Если хотите уменьшить видимость во время поездки, вместо имени введите WHITEOUT.

Скрытые трассы
Для того чтобы прокатиться на скрытых трассах, вместо имени введите одно из слов:
INTHECLOUDS
QUARRYVILLE
TROLLEYPARK
WILDAYWORLD

Машина из желе
Для того, чтобы прокатится на машине из желе, вместо своего имени введите ALIENGOO.

Зеркальные трассы
Для того, чтобы ездить по зеркальным отражениям трасс, вместо своего имени введите DARKSIDE.

Toyota Celica GT4
Для того, чтобы управлять этой супермашиной, вместо своего имени введите BEEFCAKE.

Перевернутые трассы
Для того, чтобы прокатится по трассам в обратном направлении, вместо своего имени введите BACKAGAIN.

Dungeon Keeper 2

Зажмите CTRL+ALT+C, после чего наберите:
show me the money - добавляет немножко денег
now the rain has gone - открывает всю карту
feel the power - уровень ваших монстров повышается до 10
this is my church - вы можете строит все виды помещений
fit the best - вы можете строить все виды помещений и ловушек
i believe its magic - вы можете использовать все магические заклинания
do not fear the reaper - успешное завершение уровня
Жертвоприношения:
2 Salamanders = 1 Dark Mistress
2 Rogues = 1 Salamander
2 Warlocks = 1 Goblin
2 Bile Demons = 1 Rogue
2 Black Knights = 1 Vampire
1 Salamander + 1 Dark Elf = 1 Dark Mistress
2 Skeletons = 1 Dark Elf
2 Wizards = 1 Bile Demon
1 Skeleton + 1 Troll = 1 Bile Demon
2 Dark Elves = 1 Troll
2 Vampires = 1 Bile Demon
2 Dark Mistresses = 1 Skeleton
2 Trolls = 1 Warlock
3 Monks = Mana Boost
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf = Receive Imps
2 Dwarves + 1 Dark Mistress = Make Safe



Загрузка любого уровня:
Просто запустите dk2.exe с параметром командной строки -level (имя уровня)
Например: dk2.exe -level level10
Вы можете посмотреть все названия уровней в директории "**DK2DIR\DATA\EDITOR\MAPS**".
Все уровни кампании называются от **Level1**, **Level2**, **Level3** и т.д. до **Level20**, кроме нескольких уровней, где есть разветвление. Названия этих карт следующие: **level6a**, **level6b**, **level11a**, **level11b**, **level11c**, **level15a** и **level15b**.
Названия секретных уровней: **secret1**, **secret2**, **secret3**, **secret4** и **secret5**.

Hidden & Dangerous

В меню выбора кампании для разрешения ввода читов наберите "**iamcheater**". Если вы все сделали правильно - услышите характерный звук.
Внимание: нижеприведенные коды не работают в версии 1.1. Для того, чтобы некоторые из них все же подействовали, вместо "**iamcheater**" наберите "**iwillcheat**".

quickload - загрузка сохраненной игры
nohits - режим бога
cantdie - режим бога
goodhealth - 100% здоровья
openalldoor - открытие всех дверей на уровне
killthemall - убить всех врагов
showtheend - показать заключительный ролик
gamedone - успешно завершить текущую миссию
gamefail - провалить текущую миссию
resurrect - возвратить убитого члена отряда к жизни
funnyhead - режим "большая голова"
enemyf - увидеть врага
playercoords - показать ваши текущие координаты
laracroft - альтернативная униформа ;)



Коды для демо-версии:
В меню выбора кампании наберите "**unlockcheatmode**". Проигрывание кликающего звука покажет, что код введен правильно, и вы можете свободно вводить нижеприведенные коды в время игры:
zombie - после смерти ваш персонаж превращается в зомби
goodhealth - 100% здоровья
openalldoor - открытие всех дверей на уровне
killthemall - убить всех врагов
showtheend - показать заключительный ролик
missiondone - успешно завершить текущую миссию
missionfail - провалить текущую миссию
bighead - режим "большая голова"
enemylookf - увидеть врага
playercoords - показать ваши текущие координаты
laracroft - альтернативная униформа ;)
allammo - получить в свое распоряжение все оружие

Mortyr (Demo)

Во время игры выдвигайте консоль (клавиша "`") и набирайте в ней следующие читы:

.prezes - режим бога
.wp - все оружие и предметы
aim on - включение автоприцела
aim off - выключение автоприцела
.did - показать счетчик FPS
.diz - выключить счетчик - Remove FPS

MotoRacer 2

Коды необходимо набирать во время игры.
CDNALSI - доступ ко всем трассам
CESREVER - доступ к экстра трассам

TOCA 2

Введите вместо своего имени TOPDOWN.
Если вы все сделали правильно, то услышите фразу "Cheat Mode Enabled".
Далее вы можете ввести вместо своего имени следующее:

DOUBLE - все трассы
CARTASTIC - все машины
OUCH - режим битвы
HIGHJUMP - низкая гравитация
SKATES - двойная скорость и торможение

Total Annihilation: Kingdoms

После старта игры в режиме "skirmish" или "multi-player", нажмите [Enter], затем введите "+" и один из нижеприведенных кодов. Затем еще раз нажмите [Enter]. Чтобы выключить код, введите его снова.



cdstart - старт/останов музыки
doubleshot - оружие наносит в два раза больше повреждений
fogcolor 1-256 - изменить цвет "тумана войны"
halfshot - оружие наносит в два раза меньше повреждений
ilose - немедленное поражение
infrared - отключение "тумана войны"
iwin - немедленная победа
kill 0-4 - убить игрока #
lotsablood - больше крови
nowisee - открытие всей карты
tilt - максимум ресурсов
view 0-4 - просмотреть количество ресурсов игрока #
zipper - быстрое строительство юнитов

Warzone 2100

Коды работают только в версии 1.01 и выше. Во время игры нажмите "T", введите код и нажмите [ENTER].

time toggle - останов отсчета времени
get off my land - убить все вражеские юниты на карте
show me the power - вы получаете дополнительно 1000 power
whale fin - вы получаете дополнительно 1000 power
hallo mein schatz - успешно завершить миссию
work harder - завершить все текущие изобретения
timedemo - показать framerate
kill selected - убить выбранный юнит
easy - установить уровень сложности "easy"
normal - установить уровень сложности "normal"
hard - установить уровень сложности "hard"
version - сообщение о версии вашей игры
john kettley - переключение погоды
biffer baker - неуязвимые юниты
shakey - после уничтожения юнита экран трясется
how fast - показать скорость игры

Если вы хотите получить максимальное количество ресурсов, то загрузите файл с сохраненной игрой в любой шестнадцатеричный редактор и измените значения по адресам 52, 53 и 54 на FF. Теперь у вас свыше 16,000,000 power!

Павел Коротов

Zork: История средних веков

Первое упоминание о землях, на территории которых располагалась Великая Подземная Империя встречается за 400 лет до ее основания. Именно тогда началась война между городами Борфи и Фибор за право по-своему назвать протекающую поблизости реку. Через несколько месяцев жители Борфи с удовольствием лицезрели течение реки, названной в честь города, и развалины на противоположном берегу.

Династия Энтарионов

Однако большинство историков начинают свои летописи именно с 0 года GUE (0 года от основания Великой Подземной Империи — Great Underground Empire), когда Энтарион Мудрый основал королевство Квендор. Объединив под своим началом два враждебных друг другу города: Галепаф и Марейлон, он положил начало правлению династии Энтарионов.



■ Знаменитая фраза из Return Zark: "... ты мене слышишь? Ты мене слышишь?! Мене нужна навая батарейка, ба-та-рейка!"

Про этого короля сложено множество песен и рассказано не меньше легенд. Ходили слухи, что своим верным мечом он уничтожил всех grue — страшных подземных монстров, питающихся магами и искателями приключений. Практически 1000 лет эту легенду нельзя было подтвердить или опровергнуть, по той простой причине, что grue никто и никогда не видел.

Эти существа боятся света и живут в темных подземельях. Как только зажигается свет, они исчезают, а те немногие, что отважились отправиться на поиски в полном мраке, так и не вернулись из странствий. Однако в XI веке безымянный искатель приключений утверждал, что не только видел grue, но даже присутствовал на конгрессе этих существ. С тех пор поклонники Энтариона считают, что король просто загнал grue в пещеры. С эти трудно поспорить — на поверхности grue действительно не живут и вряд ли жили.

Прошли века после воцарения Энтарионов, а в Квендоре изменилось очень немногое. На троне был Зильбо III, последний правитель династии; коричневый с золотом флаг Квендора по-прежнему развевался над замком Лагонет — замком, построенным самим Энтарионом.

К 659 году — году, когда Энтарионов удалили с исторической арены — в состав государства входили семь с половиной провинций на западном берегу Великого Моря. Это была вполне развитая аграрная страна, бюджет которой составлялся исходя из цен на два важнейших продукта зкспорта: веревок и сеток для ловли комаров.

Итак, в 659 GUE правление династии Энтарионов непостижимым образом завершилось — Зильбо III скончался в последний день года при невыясненных обстоятельствах. В тот же день на трон взошел Дункантракс — первый король династии Флэтхздов (Flatthead (que.) — плоскоголовый).

Династия Флэтхэдов

Историки до сих пор спорят, кем был Дункантракс до того, как он возложил на себя корону. В коллективном прошении стражников об улучшении защиты замка от комаров (657 год GUE) встречается подпись, напоминающая роспись будущего повелителя Квендора. Основываясь на этом, некоторые ученые утверждают, что он был генералом армии. Другие предполагают, что он был торговцем веревками и сетками от комаров, третьи же вообще отстаивают версию о том, что Дункантракс был демоном, принявшим человеческое обличие. Непонятно только, как же тогда у него появились вполне человеческие дети, не говоря уж о внуках и пра-пра-правнуках...

Однако кем бы Дункантракс не работал до прихода к власти, с возложением короны на его чело политика государства резко изменилась. Столица была перенесена из Ларгонета в Эгрет; началась поголовная вербовка в армию. Уже через три года территория Квендора увеличилась в несколько раз: королевство простиралось от пустынь Ковали до Великого Моря. Но властолюбивому правителю и этого показалось недостаточно.

В 665 году, в битве при Форте Гриффспоттер, ему удалось наголову разбить флот Антариан — величайшей морской супердержавы, и захватить острова, на которых зто государство располагалось. Кроме того, что Квендор стал самой могущественной в мире морской державой, эта победа предоставила в распоряжение короля богатейшие шахты по добыче гранолина. К сожалению, гранолин не пользовался вообще никаким спросом.

После столь убедительной победы Дункантракс обратил свой взор на Восточные Земли, захвату которых до этого мешало королевство Антариан. В 666 году войска Квендора вторглись на восток. Они были встречены многочисленными отрядами троллей, вооруженных по-старинке, деревянными дубинами и большими головками чеснока. Армии троллей были разбиты и обращены в бегство. Это был последний раз, когда Дункантрасу оказали серьезное сопротивление. В 666 году Восточные Земли полностью перешли под контроль Квендора.

Во время странствий по Восточным Землям Дункантракс сделал величайшее открытие: он обнаружил, что тролли, гномы и прочие расы обитают не столько на поверхности, сколько под землей. Но, если природа могла создать столь совершенные переходы, то он, великий Дункантракс, повелитель Квендора, Антариана, Восточных и прочих Земель, сможет и подавно! И тогда... тогда за счет подземных территорий он сможет увеличить подвластные ему земли в пять, нет, в десять раз!

Не откладывая дело в долгий ящик, он основал Фробоззскую Магическую Строительную Компанию, названную по имени крупнейшей провинции Квендора — Фробозз. В 688 году Дункантракс отправился в Царство Теней — Гадес, будучи повелителем почти всех наземных и подземных территорий известного мира.

Его сменил на троне Белвит Флзт (Flat (que.) — плоский). При нем состоялся первый всеквендорский чемпионат по Double Fanucci — сверхпопулярной спортивной карточной игре. При нем же и была введена национальная валюта — zorkmid (zm). Первая монета была отпечатана 16 августа 699 года GUE. С одной стороны был портрет Белвита и год выпуска, а с другой — изображение замка Эргет и надпись: "Во Фробов мы веруем" (In Frobs We Trust) на двух языках. В ходу были монеты достоинством от 100 до 10000 zm и банкноты по 100 и 100 000 zm (банкнота в 100 000 zm была напечатана в единственном зкземпляре).

В 701 году бразды правления принял Фробвит Флзттер (Flatter (que.) — льстить). При нем в Tоматургическом Институте был изобретен Гиперболический Концентратор Заклинаний, в просторечии, Волшебная Палочка.



■ Другая знаменитая фраза Return to Zork: "Выпить хаш? Конечно хаш!"

С 727 года и по 769 королевство жило спокойно и без потрясений. Правители сменяли один другого, не оставляя никаких следов в сознании своих подданных. Наступил 769 год, и Квендор был потрясен изобретением заклинания GNUSTO, названного именем собаки изобретателя. Оно позволяло копировать другие заклинания на свитки или в магические книги. Это положило начало Промышленному Веку — не надо было быть великим магом, чтобы купить и использовать недорогую книгу с простенькими заклинаниями.

А год спустя, в 770, на трон взошел Лорд Димвит Флзтхзд Расточительный. Вот эта личность стоит того, чтобы ее живописали во всех красках — ведь именно в его правление начался закат счастливой звезды Квендора.

Димвит был старшим из 12 королевских отпрысков, поэтому с младых лет ему уделяли особое внимание. В детстве любимым развлечением Димвита были пытки его нянь в темницах замка Эргет. Однако Димвит не был жестоким человеком. Свой первый в жизни "взрослый" отпуск он и 40000 его гостей провели за морем, в Восточных Землях. Молодой Флзтхзд искренне полюбил этот край, а больше всего ему в душу запали подземелья. Там никогда не было дождя, который так неприятно и громко стучал по плоской голове августейшей особы.

Видимо, именно поэтому сразу после прихода к власти в 770 году Димвит первым делом переименовал Квендор в Великую Подземную Империю. В том же году он подписал еще пару очень важных указов: о переименовании Великого Моря во Флэтхэдский Океан и о начале подготовки церемонии своей коронации.

Через год он перенес столицу в свои любимые Восточные Земли, а именно, в маленькую деревушку, которая до неожиданного переезда Димвита именовалась Арагайн. Ее переименовали в Флэтхэдию, и за дело принялись строители. Королевский замок располагался на территории 8600 квадратных блойтов (1 блойт равен расстоянию, которое пробегает любимое животное короля за 1 час; любимыми животными Димвита были собаки-ищейки). Легенда гласит, что на одной из многочисленных пирушек, устраиваемых в замке, присутствовало 90 % населения страны.

Пока продолжалась подготовка к церемонии коронации (а подготовка продолжалась 13 лет), Димвит не сидел сложа руки. Он был занят увековечиванием себя и своей династии в народной памяти. И готов поклясться, что это ему удавалось даже слишком хорошо. Например, в 776 году был построен музей, где должны были выставляться королевские драгоценности. К сожалению, советники помешали Димвиту отстроить музей в полной красе. Его мечтой было расположить этот музей под горами, на две мили вглубь и окружить его 150-метровой стальной стеной. Увы! Пришлось ограничиться лишь строгой охраной. Что интересно, несмотря на охрану неизвестному вору удалось вынести из недостроенного еще музея драгоценное золотое кольцо.

Другие проекты Димвита были не менее грандиозны. Чего стоит только постройка 400-этажного здания Международной Корпорации Фробозз, которая выросла во много раз со дня ее основания первым из Флэтхздов.

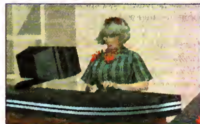
Для своего младшего брата, Димвит построил стадион, где нашлось место всем играм, кроме Фануччи (карточная игра, являвшаяся национальным видом спорта в Квендоре). Дело в том, что по неясным причинам Фануччи оказалась слишком сложна для прирожденного спортсмена. Он не смог прорваться на чемпионат даже после таинственного исчезновения 339 лучших игроков (справедливости ради все-таки следует добавить, что спустя несколько лет чемпионат по фануччи все-таки был проведен под крышей стадиона. Естественно, царственная особа победила. С тех пор чемпионаты по фануччи стали проводиться на территории стадиона регулярно).

Не следует думать, что Димвит был занят исключительно "проектами тысячелетия". В 773 году, после страшного пожара в Марейлоне, вызванного неосторожным обращением с магическими заклинаниями, король издал 5521 указ, разрешающий использование магии только членами Гильдии Магов.

Именно во времена правления Димвита магическая наука сделала огромный шаг вперед. Далеко за примерами ходить не надо. Например, изобретением Томаса Альвы Флэтхэда, медным фонарем на батарейках пользуются и по сей день. Некоторые историки приписывают этому же магу-ученому изобретение холодильника и магического персонального компьютера, однако автор склонен считать, что эти два величайших плода конструкторско-магической мысли были придуманы немного позднее, на стыке Веков Науки и Магии. Но вернемся к церемонии коронации — самому чрезмерному из проектов Чрезмерного короля. В честь ее начала Димвит приказал возвести громадную подземную дамбу (Flood Control Dam №3). На ее постройку пошло 37 миллионов зоркмидов. Неясным, правда, осталось назначение дамбы: за все время ее существования подземных наводнений Империи отмечено не было.

Сама церемония коронации продолжалась два года и завершилась в 785 году. Однако амбициозные проекты у императора никак не кончались. В 789 году он запланировал ни много, ни мало, создать в центре Флэтхздского Океана новый континент, который по форме должен был напоминать очертания головы Димвита. Но осуществлению этого безумного плана помешал другой, чуть менее безумный. Королю пришло в голову, что неплохо бы ему увековечить себя не только в памяти народа, но и в камне. Для возведения 9-блойтовой статуи "Великого Флэтхзда" были вырублены 1400 квадратных блойтов леса. Разумеется, это не понравилось обитателям долины, где была построена статуя. Но что они могли сделать с могущественным повелителем? Они были бессильны. Все, кроме одного.

Открытие статуи примерно совпало по времени с еще одним важным происшествием в жизни страны: Международная Корпорация Фробозз приобрела последнее прибыльное предприятие государства и стала настоящим монополистом. Предприятие было фермой, специализировавшейся на брюкве. Для того, чтобы обсудить, как же лучше отметить столь грандиозные события Димвит собрал небольшой банкет — всего лишь на несколько тысяч человек. Говорили о предстоящих торжествах — ведь надо, чтобы постройка статуи осталась в памяти народа. Король высказал интересную мысль: объявить следующий год выходным и пригласить всех на пир в непосредственной близости от статуи. На том и порешили; разговор потихоньку перешел на проект нового континента. Димвит решил, что для того, чтобы работа шла быст-



■ Return to Zork был едва ли не первой игрой, использовавшей видеовставки; к тому же игра была полностью озвучена, поэтому занимала целых 16 мегабайт

рее, необходимо поднять налоги в стране на 2 % — с 98 % до 100 %. И в эту секунду в зале, в облаке дыма появился могущественный колдун, Мегабоз Великолепный. Он пылал яростью и огнем. Казалось, колпак на его островерхой шляпе шевелится сам по себе; борода топорщилась, а глаза метали молнии. Ведь построенная статуя — мало того, что портила вид из окна Мегабоза, она еще и загораживала свет в его доме, в долине. Одним страшным заклинанием он проклял Димвита, его семью и всю Империю.

Заклинание подействовало немедленно: увековеченный во всех видах король и его 11 братьев и сестер уже через несколько секунд были мертвы. Придворным магам удалось отсрочить действие второй части заклинания. Мегабоз же исчез так же внезапно, как и появился. Пока все суетились вокруг короля, слуга, до этого скромно стоявший в углу, подошел к месту, где только что был Мегабоз и поднял с пола обрывок бумажки. Это



■ Если вы не ответите на вопросы этой милой девушки, вам врежут так, что мало не покажется

была часть свитка со страшным заклинанием, которое произнес колдун. Только человек, обладавший частью заклинания, мог изменить судьбу империи. Действие заклинания удалось отсрочить ни много, ни мало, на 94 года. За этот век в жизни Империи произошли кое-какие интересные исторические события.

В 811 году начался вызвавший широкий резонанс в обществе Мятеж Роз. Было доказано, что так называемая роза ветров — цветок, растущий практически на всей территории государства — может изменять направление ветра. До этого считалось, что стебелек розы отклоняется в том направлении, куда дует ветер. На самом же деле, это ветер изменяет свое направление в зависимости от отклонения стебелька. Синоптики, протестуя против этого антинаучного с их точки зрения решения и недовольные попытками урезать их полномочия и жалование, начали истреблять розы ветров. Бунт закончился только после полного уничтожения этих растений. Однако ходят слухи, что где-то во Фротзенских Полях еще остался кустик этого полезного представителя флоры.

Следующее событие века тоже определенным образом связано с мятежами и восстаниями. Это концерт Элвиса Флэтхэда, данный им в 841 году. Концерт положил начало новому течению в музыке — рок музыке. Считается, что название "рок" происходит от музыкальных инструментов, которыми Элвис пользовался во время концерта: музыкальное оформление заключалось в соударении двух камней (rock (GUE) — камень). Другая версия происхождения названия гласит, что оно появилось после того, как житель соседних с концертной площадкой домов засовывали себе в уши камни в тщетной надежде уберечься от звуков, доносившихся с концерта.

Наконец, третий мятеж произошел в 865 году, в северной Антариане — на родине знаменитых гранолиновых шахт. Причины этого мятежа остались невыясненными, однако количество добываемого на шахтах гранолина резко сократилось. Правда, этого никто не заметил — ведь за все века, пока Антария принадлежала Империи, ни одному из Флэтхэдов не удалось найти рынка сбыта для главного продукта островной провинции.

Zork Zero

Но время шло, и наступил 883 GUE. Считалось, что Мегабоз погиб сразу после того, как произнес слова страшного заклинания и исчез за стеной огня. Но это было не совсем верно. За эти 94 года колдун сменил немало обличий. К году предполагаемого падения Империи он был шутом при дворе последнего проклятого императора, Вурба Флэтхэда. Считается, что именно этот шут натолкнул потомка слуги, который подобрал кусочек проклятия Флэтхэдов, на мысль о попытке спасения королевства. Более того, Мегабоз помогал слуге в его поисках заклинания, которое могло бы остановить действие проклятия. Несмотря на все это, попытка изменить судьбу империи закончилась неудачей: 14 Мумбербура 883 года, Подземная Империя пала (осталась только наземная часть), Флэтхэдия была превращена в небольшой домик белого цвета, а пещеры навсегда заброшены.

Видимо, Мегабоз чувствовал ответственность за происходящее. Чтобы подземелья не были использованы для злых дел, он попросил отважного искателя приключений стать Повелителем Пещер и следить за порядком под землей. В придачу потомок незаметного слуги получил огромные магические возможности и половину состояния королевства. Так бесславно завершилось правление династии Флэтхэдов.

На поверхности власть над большей частью территории захватил генерал армии последнего правящего Флэтхэда, Сиовар, прозванный впоследствии Сильным. Какое-то время он продолжал издавать указы от имени Вурба Флэтхэда, а затем объ-



■ "Памятник дураку"

явил себя Вице-Регентом Короля. Контроль же над заброшенной подземной частью Империи получил Повелитель Пещер.

Во время своих странствий Повелитель Пещер сделал два важнейших научных открытия, которые должны были положить конец спору об устройстве Вселенной. Спустившись на самое дно Земли, он обнаружил, что планету держит на своих плечах гигантский брогмойд. Волосы на его плечах были больше, чем любое дерево, а сам он по самым скромным оценкам был в зиллионы раз больше обычных брогмойдов.

Как известно, обычные брогмойды — очень разумные существа. Имеются факты, подтверждающие, что самые сообразительные из них могут достигать умственного развития трехлетнего ребенка. Еще в древнейшие времена человек приручил брогмойдов, и сейчас этих зверьков можно встретить как на улицах городов, так и в глубоких пещерах.

Однако открытия Повелителя Пещер этим не ограничились! Взобравшись на горный пик Фубия, герой обнаружил там ногу второго гигантского брогмойда! По всей видимости, на своих плечах это существо держало еще одну планету. Таким образом, были опровергнуты теории о том, что планета лежит на панцире гигантской черепахи и теория Головы Тролля, выдвинутая Леонардо Флэтхэдом. Я уж не говорю о прочих теориях, вроде гипотезы о том, что наша планета — это шар — эти поверья, бывшие очень популярными во времена варварства, сейчас не выдерживают никакой критики.

Zork I,II,III

Но вернемся к повелителям пещер. Согласно сверхпопулярной в народе Легенде о Зорке (Zork), Второй Повелитель Пещер объявился в 948 году. Судьба привела его к белому домику, в который превратилась Флэтхэдия. В подвале дома он нашел путь в пещеры Подземной Империи. Его поиски сокровищ и приключений увенчались успехом. Собрав двадцать

Сокровищ Зорка, победив безымянного Вора и Волшебника Фробозза (этот волшебник мог запомнить только заклинания, начинающиеся на "ф"), храбрец отыскал свою самую большую награду. Когда отважный искатель приключений проник в самое сердце лабиринтов, к убежищу Повелителя Пещер, последний появился в комнате и предложил молодому искателю приключений заменить его на нелегкой должности. Тот, естественно, согласился.

Запрещенные Земли

Тем временем на другом конце некогда единой Империи происходили не менее странные события. После полного солнечного затмения в районе провинции Серых Гор (1 авгура 945 года) начали происходить странные вещи. Местные жители стали видеть во сне ужасные кошмары, а через несколько дней тревожные сообщения пришли уже из района Пустынной Реки. Купцы, путешествующие через эти нетронутые междоусобной войной места, стали жаловаться на страшные видения. Вскоре все небо в этом районе было покрыто изображениями корчащихся в агонии фигур и гримасничающими лицами. Сиовар принял решение объявить эти две восточные провинции закрытыми. Население было срочно эвакуировано, а местность переименована в Запретные Земли.

Среди других пропавших без вести после нашествия Немезис (Nemesis (GUE) — возмездие) — так стали называть это необъяснимое явление — были четверо очень уважаемых в королевстве человека: генерал Таддеуш Кайн, победитель варваров и крупный феодал, Мадам София Гамильтон, директриса Консерватории Пустынной Реки, епископ Франсуа Мальво и, наконец, крупный ученый, директор психиатрической лечебницы, Доктор Сарториус.

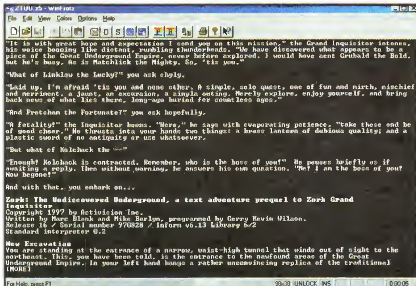
Секретной полиции стало известно, что все четверо увлекались алхимией — полумагической наукой, не признаваемой ни магами, ни учеными. Сын генерала Кайна и приемная дочь епископа Мальво также исчезли без следа. И вот, 17 дисмембура 947 года агент тайной полиции Карлок Бивотар вошел в Запретные Земели с конкретным заданием: узнать о судьбе алхимиков.

Спустя несколько месяцев Бивотар ступил на порог Храма Агриппы, в Серых Горах. В своем дневнике он рассказывал, что нашел тела четырех алхимиков и что попытается при помощи этой науки разобраться, что же произошло в Храме. На этом дневник обрывается.

Zork Nemesis

Как только в 949 году Повелитель Пещер узнал о Немезис, он послал в Храм искателя приключений, сразу заметив, что между Вором, убитым Повелителем Пещер, в бытность того простым искателем приключений, и Немезисом, существовала некая связь.

Искатель приключений оправдал надежды своего покровителя. Постигнув четыре алхимических минсрала — четыре начала, он распутал клубок загадок и воссоединил двух молодых влюбленных. Дальнейшая судьба этого искателя приключений неизвестна; говорят, что он прожил долгую жизнь в мире и спокойствии и до конца дней своих избегал алхимии и магии.



■ В 1997 Activision выпустила еще один текстовой квест, посвященный Zork. Игра была бесплатной и распространялась как реклама для Zork Grand Inquisitor

Enchanter

В магических же кругах в это же время царило беспокойство. Злой колдун Крилл, черпавший свою энергию из человеческих жертвоприношений кровавому демону, накопил достаточно сил для захвата власти не только над Гильдией Чародеев, но и над всей бывшей Империей. Ни один могущественнейший маг не мог противостоять Криллу в его логове. Однако из древних времен до чародеев дошло предсказание, гласящее, что колдуна сможет победить только новичок: опытного противника злой колдун легко заметит и уничтожит даже до того, как тот успеет к нему подобраться. Был выбран молодой чародей, который, преодолев все препятствия, смог противопоставить магии Крилла свою хитрость и находчивость. План удался — злой колдун был повержен. Молодой же волшебник был официально принят в Круг Чародеев, причем покровительство над ним взял не кто иной, как сам Секретарь Гильдии.



■ Белый домик - именно отсюда начинался сериал Zork

Sorceror

Прошло несколько лет, наступил 957 год. Чародей многому научился за эти годы, многое перенял от своего наставника, и всей душой привязался к пожилому магу. Но однажды молодой волшебник начал замечать, что учитель стал чаще хмуриться, волноваться по пустякам, иногда казался погруженным в себя. Из его комнаты часто доносились звуки, от которых мурашки пробегали по спине. Другой бы мог отмахнуться от этого, подумав: "Возрастное, пора старику Белбозу (так звали наставника) на пенсию." Но не таков был чародей. Он понял, что Белбозу, а вместе с ним и всем магам, угрожает серьезная опасность. И вдруг... Секретарь Гильдии пропадает без всякого объяснения причин. На поиски отправился уже набравшийся жизненного опыта чародей.

Интуиция не обманула молодого человека. Белбозу действительно угрожала серьезная опасность. Им овладел страшный демон, Джиарр. К счастью, бывший ученик уже стал достаточно могущественным магом, чтобы оказать демону достойный отпор. Белбоз был освобожден, но уже не вернулся к своим обязанностям Секретаря Гильдии. Молодой Чародей, справившийся с Криллом и

Джиарром, был повышен до звания Волшебника и назначен Главой Гильдии. Бельбоз же, которому в том же месяце исполнилось 200 лет, ушел на



■ А так домик "выглядит" в текстовом виде

заслуженный отдых.

В 966 году, последнем году Первого Века Магии состоялось одно из самых значительных в истории Собраний Гильдии Чародеев. Главной темой было исчезновение магии: произносить и запоминать заклинания становилось все труднее, магия работала плохо, а иногда и вообще отказывала. Члены Совета думали, что в этом может быть виноват волшебник, заменивший Белбоза.

Beyond Zork

Другая тема заседания (тесно связанная с первой) была находка знаменитого Квендорского Кокосового Ореха. До этого Кокосовый Орех находился в распоряжении нескольких Исполнителей, в измерении Атрии, однако затем был похищен

Игры Zork в порядке их выхода

Название игры	События относятся к:
Zork I, II, III	948 GUE
Enchanter	950 GUE
Sorcerer	957 GUE
Spellbreaker	966 GUE
Wishbringer	<=966 GUE (?)
Beyond Zork	966 GUE
Zork Zero	883 GUE
Return to Zork	1647 GUE
Zork:Nemesis	949 GUE
Zork: The Undiscovered Underground	1066 GUE
Zork Grand Inquisitor	1067 GUE

Ur-grue и спрятан в Мификузских горах.

На поиски был отправлен безымянный искатель приключений, бывший крестьянин. Волшебница Й'Гэйл, которую терзали дурные предчувствия насчет будущего Квендора следила за его успехами и даже пару раз помогла отважному человеку, принимая личины владельцев магазинов в различных городах. Вскоре Гильдия Чародеев получила Орех в свое полное распоряжение. На Конгрессе в Орех были заложены все имевшиеся к тому времени магические знания...

Сразу после этого Й'Гэйл, безымянный герой и еще несколько человек отправились в плавание, чтобы получше спрятать Квендорский Орех. Последний раз корабль видели в 967 году неподалеку от опасных рифов Драконьего Архипелага. Но даже если корабль затонул, Орех должен был остаться в целости и сохранности. Считается, что кожура этого Кокосового Ореха неподвластна времени — таким образом, знания сохранятся для последующих поколений, если что-то случится с магией.

Spellbreaker

Опасения магов были не напрасны — "что-то" действительно случилось. Старинная легенда гласит, что во время создания нашего мира каждая из фундаментальных сил была представлена в виде такого белого кубика. Потом, когда начальный период завершился, кубики были надежно спрятаны — ведь люди не имели понятия, как функционируют эти устройства и могли навредить себе.

Однако теперь кубики попали в плохие руки. Тень Главы Совета Гильдии Чародеев (да, да, теперь уже не совсем юного героя) незадолго до Собрания Магов в 966 обманом заставила своего бывшего хозяина собрать все кубики, а затем коварно завладела ими. Она уже практически закончила сплав кубиков в один громадный куб, который позволил бы злой Тени управлять Вселенной, как в дело вмешался сам Глава Совета. Ему удалось остановить Тень, но дело зашло слишком далеко. Из-за изменений в материи пространственно-временного континиума магия покинула планету. Разом перестали работать заклинания всех видов; магические предметы потеряли свою чудодейственную силу.

В 966 году окончилось и правление Второго Повелителя Пещер. Незадолго до окончания Века Магии Второй Повелитель Пещер пошутил над Дальбозом Груфом, никому до этого неизвестным студентом Технического Университета Империи. За секунды до исчезновения магии он назначает того Третьим Повелителем Пещер. Через несколько секунд институт закрывается — магии больше нет (как оказалось, ненадолго), а вновь назначенный Повелитель практически лишается власти — магии-то больше нет. Однако Дальбоз решил исполнять свои новые обязанности до последнего.

Примерно к этому же времени, времени перехода магии в науку, относится и легенда о Wishbringer — волшебном камне, исполнявшем семь любых желаний своего владельца. Неизвестно, правда, повествует ли легенда о людях или о платупи (разумных птицах), но главное, что это повествование доказано и является неоспоримым историческим фактом.

Wishbringer

На Туманных Островах правил король Анатинус и его жена, королева Алексис. У них родилась дочь, но так как родилась она слепой, у королевы возникло вполне закономерное желание поправить положение. Что делать? Рожать другую не очень хотелось, поэтому слепую дочь заменили на очень красивую крестьянскую девочку того же возраста. Бывший дом и родителей крестьяночки сожгли, а заодно в огонь кинули и настоящее дитя королевской крови. Но-



■ Моностырь - здесь расположены головные офисы Инквизиции и Электрической Компании Фобоза

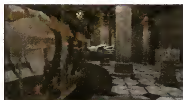
воявленную принцессу нарекли Утренней Звездой. Через 17 лет пришла пора юной принцессе выходить замуж. Но со стороны милых родителей возникла еще одна проблема: мачеха очень завидовала красоте своей падчерицы и решила, что Утренняя Звезда вполне может обойтись и без мужа. Шестерым женихам были даны труднейшие задания — ни один не вернулся живым. После этого вышел указ, повелевающий Утренней Звезде оставаться девственницей до конца дней своих. Согласно легенде, после этого сердце принцессы становилось все тверже и тверже, пока не обратилось в камень, известный как



■ Скромное обитолище Третьего Повелителя Пещер

Wishbringer.

В один прекрасный день простой почтальон маленького городка приносит в магазин по продаже магических товаров письмо. Ну что хорошего можно ожидать от подобных магазинов? Оказывается, кошка хозяйки захвачена ее тенью (хозяйки, а не кошки). Цена выкупа — камень Wishbringer. Казалось бы, причем здесь почталь-



■ Метро - любимое детище Международной Корпороции Фробозз

он? Но как только он выбирается на улицу, начинают происходить невероятные события: волею злой колдуньи спокойный городок превращается в сущий ад. По улицам снуют тролли, гномы и прочие необычные существа. Причем все ищут Wishbringer.

И тогда почтальон принимает историческое решение. Он решает сам найти волшебный камень. Ему удалось это сделать, попутно выручив кошку хозяйки магазина, побывав на Туманных островах, куда редко ступает нога человека и спася дочь (еще одну) короля Анатинуса.

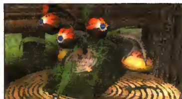
Инквизиция

Тем временем, с окончанием Века Магии набирала силу секта под названием Инквизиция. Она была основана сразу после проклятия Мегабоза. Причем наибольшее число последователей было в городе со скромным названием Порт Фузл. Сектанты верили в то, что проклятие было наказанием с Небес за многочисленные прегрешения. Единственный способ умиротворения богов Инквизиция видела в казни всех граждан Империи. Естественно, среди народа особой популярностью эта секта не пользовалась. Считалось даже, что Инквизиция полностью вымерла в 883 году, сразу после того, как сбылось проклятие. Однако через несколько лет секта восстала из небытия, правда, в несколько более либеральном виде. Она особенно окрепла, когда после смерти Сиовара Сильного, трон занял его наследник, Сиовар II .

В 965 году Мир Янник, деливший с Дальбозом (будущим Повелителем Пещер) комнату в студенческой общаге, исключается из института за отсутствие способностей к магии. Он тут же вступает в Инквизицию, и с этого момента целью всей его жизни становится борьба с магией.

За три года до наступления нового тысячелетия в стране опять меняется правитель: на этот раз им становится Сиовар III. В 1000 году королевство опять вступает в полосу кризиса: Центральный Банк становится банкротом из-за того, что его вычислительные машины не могут справиться с годом, состоящим из четырех цифр (знаменитая проблема тысячного года). Инквизиция покупает банк, причем Янник становится одним из крупнейших инвесторов.

Яник заново открывает знаменитую тотемизаторскую машину (секрет этой машины утерян в веках, но, судя по тому, как все жители королевства хотели избежать тотемизации, она была очень эффективным орудием в руках Инквизиции), за что удостаивается особого внимания Великого Инквизитора и продвижения по служебной лестнице. К 1046 году Мир Янник уже заместитель Великого Инквизитора, второй человек в организации. В этом же году во время разговора один на один с Янником Великий Инквизитор случайно до смерти забивает себя дубинкой.



■ Телефон Третьего Повелителя Пещер

После того, как Янник, несмотря на сопротивление Сиовара III становится Великим Инквизитором, Вице-Регент начал подготовку к закрытию секты. Этот достойный человек не успел завершить начатое дело: во время его встречи с глазу на глаз с новым Инквизитором, Регент абсолютно случайно задохнулся. Так как смерти прежнего Инквизитора и Сиовара произошли практически от естественных причин, Янника никто не заподозрил, хотя косвенные улики и указывали на его причастность к этим загадочным самоубийствам.

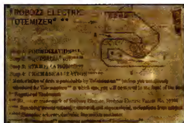
Со смертью Сиовара III, в 1048, Великий Инквизитор фактически становится владельцем королевства: наследников у регента не было, все Флэтхэды, предположительно, вымерли, а секте принадлежит Государственный Банк. Сразу после прихода к власти Янник становится председателем совета директоров Международной Корпорации Фробозз, которая за прошедшие века не только не сдала позиций, но и разрослась. Первым делом Инквизитор переименовал корпорацию во Фробозз Электрик. Два года Янника безмятежно искоренял все нарождающиеся магические проявления. Но в 1050 году его недремлющее око увидело реальную опасность. Пока будущий Инквизитор бегал по служебной лестнице, Дальбоз, Третий Повелитель Пещер, тоже не сидел, сложа руки. Конечно, попытки

Правители Квендора и Великой Подземной Империи

Имя:Года правления:Династия Энтарионов:	0 - 659
Энтарион Мудрый (Entharion the Wise)	0 - 41
Мистерион Храбрый (Mysterion the Brave)	41 - 55
Зилон Престарелый (Zylon the Aged)	55 - 398
Зильбо I (	398 - 423
Бозбо I (Bozbo I)	423 - 429
Зильбо II (Zylbo II)	429 - 451
Хармониус Фцорт (Harmonious Fzort)	451 - 477
Бозбо II (Bozbo II)	477 - 481
Таддиум Фцорт (Thaddium Fzort)	481 - 545
Мумбо I (Mumbo I)	545 - 569
Бозбо III (Bozbo III)	569 - 575
Бозбо IV (Bozbo IV)	575 - 619
Мумбо II (Mumbo II)	619 - 628
Зильбо III (Zylbo III)	628 - 659
Династия Флэтхэдов:	659 - 883
Дункантракс Воинственный (Duncanthrax the Bellicose)	659 - 688
Белвит Флэт (Belwit Flat)	688 - 701
Фробвит Флэттер (Frobwit the Flatter)	701 - 727
Тимберфакс Флэтхэд (Timberthrax Flathead)	727 - 738
Флойд Флэтхэд (Phloid Flathead)	738 - 755
Мумберфракс Флэтхэд Незначительный (Mumberthrax Flathead the unsignificant)	755 - 770
Димвит Флэтхэд Чрезмерный (Dimwit Flathead the Excessive)	770 - 789
Лувит Флэтхэд (Loowit Flathead)	789 - 813
Данквит Флэтхэд (Duncwit Flathead)	813 - 843
Барбавит Флэтхэд (Barbawit Flathead)	843 - 845
Идвид Угл Флэтхэд (Idwit Oogle Flathead)	845 - 881
Вурб Флэтхэд (Wurb Flathead)	881 - 883
Вице-Регенты:	883 - 1048
Сиовар Сильный (Syovar the Strong)	883 - 972
Сиовар II (Syovar II)	972 - 997
Сиовар III (Syovar III)	997 - 1048
Великий Инквизитор:	1048 -1067
Мир Янник (Mir Yannik)	1048 - 1067
Возвращение Флэтхэдов:	1067 - ????
Люси Флэтхэд (Lucy Flathead)	1067 - 1???
Повелители Пещер	:883 - ????
Первый Повелитель Пещер	883 - 948
Второй Повелитель Пещер	948 - 966
Третий Повелитель Пещер (Дальбоз Груф)	966 - 1050
Четвертый Повелитель Пещер	1067 - 1???

восстановить былое величие и могущество Повелителей Пещер окончились неудачей, но кое-какие заклинания Дальбоз все-таки заставил заработать. То есть, он мог зажечь огни на рождественской елке, ну и продемонстрировать другие фокусы подобного уровня.

Единоборство двух бывших сокурсников, шедших разными путями состоялось. В этом единоборстве Повелитель Пещер потерял жизнь, а Инквизитор всего лишь свою шевелюру. Делать было нечего — Дальбоз отправился в Измерение Атрии. Но и там ему были не так уж и рады; Дальбоз освободил комнату для офиса бывшей волшебницы Й'Гэйл, а сам вселился в старую лампу, лежащую на дне моря.



■ Именна эта машина абеспечила продвижение Мира Янника по служебной лестнице

Но борьба Инквизитора только начиналась. До 1058 года он и его подчиненные боролись исключительно против магии, причем против мелких ее проявлений, вроде небольшого трусливого дракончика или не в меру смышленого брогмойда (оба объекта были тотемизированы). А вот в 1058 Инквизитору повезло по-настоящему. Девушка, которую задержали за расклеивание листовок Магического Сопротивления и применение телепатии, оказалась не кем иным, как Люси Флзтхзд, последней из Флзтхздов! Такой возможности Инквизитор не стал упускать. Нет, он не женился на девушке, как многие могли бы подумать, а приказал тотемизировать ее, но с особыми предосторожностями, чтобы ей не удалось ускользнуть.

Теперь, кажется, все претенденты на власть были устранены, Инквизитор мог спокойно продолжать заниматься своим делом. Аппарат Инквизиции все разрастался: зто была давно уже не секта или религиозное течение, зто была полнокровная государственная организация.

Zork: The Undiscovered Underground

Прохладным утром одного из дней 1066 года один из чиновников, числившийся в отделе героев, проснулся с плохим предчувствием. Действительно, его вызвал сам Великий Инквизитор. Все остальные герои были в отпуске, а тут как назло нашли неисследованную часть Подземной Империи. Несмотря на все протесты, герою дали стандартный походный набор (настоящий зльфийский меч, сделанный из пластмассы и временами заедающий фонарь) и привели к пещере.

Как ни странно, зтот искатель приключений поневоле умудрился не только вернуться назад живым, но и побывать на конгрессе grue. Более того, он был первым человеком, кому удалось увидеть подземного монстра и остаться в живых. Если вы увидите существо со светящейся шерстью, рыбьим ртом, пальцами, похожими на бритвы, изо рта которого доносится зловоние, способное вызвать воспаление кожи, знайте: у вас еще есть шанс стать вторым человеком, увидевшим grue и оставшимся в живых. Немедленно переходите на другую сторону улицы, а если улицы нет, бегите очень быстро в направлении, противоположном направлению движения grue.

Сделав научное открытие, искатель приключения выпустил на поверхность стаю гигантских муравьев, пожирающих все на своем пути, и вылез сам. Разумеется, он заслужил награду! И она не заставила себя долго ждать. После того, как Великий Инквизитор выслушал доклад своего подчиненного, он процедил: "Лишний выходной. Можете идти". Инквизиторы всегда отличались поразительной щедростью. Это у них работа такая.

Zork Grand Inquisitor

Прошел еще год, наступил 1067. И тут у Инквизитора начались настоящие проблемы. История не раз доказывала, что, если за дело берется настоящий искатель приключений, он всегда достигает цели (можно вспомнить любую из многочисленных легенд Подземной Империи). А на зтот раз за дело взялся искатель приключений, да еще и с друзьями.

Надвигающуюся для Инквизитора катастрофу не смогло предотвратить даже то, что искатель приключений был бывшим агентом по продаже PermaSuck, и то, что его трое из четырех друзей-помощников находились в тотемезированном виде (Люси Флзтхзд, брогмойд и дракон), а четвертый был неудачником-Повелителем Пещер, заключенным в фонарь.

Тем не менее, искателю приключений удалось разрушить одну из главных достопримечательностей подземелья — подземную дамбу, выстроенную несколько веков назад, побывать в белом домике, откуда начал свой путь Второй Повелитель Пещер, низвергнуть Инквизитора, разрешить магию, посадить на трон Люси, детотемезировать всех своих друзей (и не только их), стать Четвертым Повелителем Пещер, выиграть в лотерею 500 и... ну и тому подобное.

Магия возвращается... и снова исчезает

В дальнейшей истории Великой Подземной Империи встречаются большие пробелы. Есть основания полагать, что некоторое время Дух Великого Инквизитора вел войны со всеми защитниками магии, но долго они не продлились: первые годы XIII столетия считаются началом Второго Века Магии. С зтого времени волшебники вновь могли в полную силу пользоваться своим искусством.

В 1247 годах маги окончательно разделились на две группы: на тех, кто практиковал светлую магию и на чернокнижников. Светлые маги выработали план, который позволял им победить своих оппонентов, правда, заплаченная за зто цена была очень и очень велика. Чтобы успеть восстановить свои магические способности, они воспользовались заклинанием продления жизни, а затем своим могуществом уничтожили все без исключение магические предметы, в том числе и принадлежащие Международной Корпорации Фробозз. Это событие назвали Великой Рассеиванием. После зтого в истории еще один громадный пробел — следующее упоминание источников относится уже к 1620 GUE, к Третьему Веку Магии.

Именно в зтом году гном по имени Фибо нашел кусок камня, который он назвал иллюминитом. Поначалу никто не придал значения находке гнома, однако затем великий маг Канук, родившийся еще до начала Второго Века Магии основал компанию по добыче зтого минерала.

Return to Zork

Вскоре (1647 год) и Канук с компанией, и еще более половины города исчезли с лица земли. Как оказалось, в зтом повинны странные силы, точнее существо, называющее себя Морфиусом. Это существо — продукт энергии Иллюминита — подчинило себе стервятников долины, которые и утаскивали под землю целые здания. Неизвестный герой проник под землю, победил Морфениуса и восстановил прежнее положение вещей.

В зтом же году светлые маги решили нанести еще один удар по чернокнижникам: они организовали Второе Великое Рассеивание. Так закончился Третий Век Магии. Его окончание в точности совпадает с последними годами средних веков Подземной Империи. В местной библиотеке вы, если захотите, найдете множество книг по более позднему периоду истории Империи и искателей приключений.

Copy righted 998 GUE Автор выражает свою признательность Encyclopedia Frabozzica

Александр Лашин

Championship Manager 3

...Какая боль, какая боль
Аргентина - Ямайка 5:0.
"ЧайФ"

Писать гайды по играм серии Championship Manager - занятие не из легких. И не потому, что писать гайды вообще непросто, а еще и потому, что Championship Manager'ы - игры просто сверх-многоплановые, даже притом, что футбольные менеджеры многопланововы по определению. Короче, если что-то из нижеследующего не совпадет с вашими наблюдениями/предпочтениями, то уж извините.



Глюки и не только

Уж чем, а глюками игра богата. Посему – примите как заповедь: регулярно ставьте патчи и апдейты. Для тех, у кого доступа к Интернет нет, постараюсь подбить BIB The Tall'а на то, чтобы поместить какой-нить патч/апдейт на наш диск. Третье: пока/если патча нет, сохраняйтесь сразу в двух-трех файлах, поскольку игра может криво засэйвиться, совершенно при этом не ругнувшись, но использовать сохраненку вы в дальнейшем не сможете. И держите на диске с игрой (жестком, естественно) побольше места на своп и сэйвы, отличающиеся немеряными размерами.

Да, и еще. По идее, в CM3 можно руководить какой-либо сборной, но мне опробовать эту возможность не удалось. Пункт International в списке вакансий пустовал постоянно. Судя по всему, это тоже глюк. Для меня обидный очень, ведь первое время я все мечтал возглавить сборную России или Англии.

Условные обозначения

В статье тренерами будут называться игровые manager'ы (ну что поделать, привык я наставников тренерами называть!), коучами - coach'и (собственно, граждане, тренирующие игроков), врачами - счастливые обладатели скилла Physiotherapy. С остальными "не-игроками" все ясно без уточнений.

Getting Started

За какой клуб играть? После многочисленных проб, я решил, что лучший выбор - Blackburn Rovers. Сильная команда с доступом в еврокубок (Cup Winners Cup) в первый же игровой сезон, но без особых амбиций. Денег - куча, классных игроков - тоже. В общем, "наш выбор ". Henlox Newcastle United, но денег у него маловато. Tottenham Hotspur и Liverpool чуть лучше, но придется довольствоваться Премьер Лигой, а выход в еврокубки будете зарабатывать. Arsenal хорош всем, но защита возрастная и медленная, придется сразу покупать и продавать много футболистов.

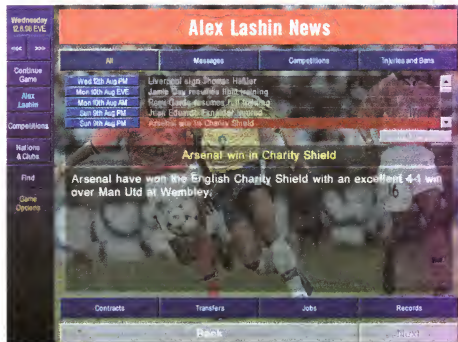
Про Италию, Испанию и Германию особо распространяться не стану (играл мало), зато порекомендую основные принципы выбора клубов. Если вы интересуетесь клубами этих стран, то знаете, кто из них играл в прошедшем сезоне в еврокубках; из них и выбирайте. Главное - большое количество денег (пункт Finances), и чтобы клуб не был зело великим (аки Bayern Munich, Juventus, Manchester United etc.). В общем, могу порекомендовать Kaiserslautern из немецкого чемпионата и Fiorentina'у из итальянского.

Почему нельзя выбирать фаворитов? Потому что даже небольшой спад (без которых не обойдется, проверено) будет воспринят руководством команды как провал, и вас мгновенно сместят с должности. А у средней команды и стремления средние и на спады боссы смотрят сквозь пальцы. Не расстраивайтесь, создав себе репутацию в клубе-середняке, при случае вы вполне сможете перейти в тот же Juventus.

Да, и не стоит извращаться, играя или за клубы Второго и Третьего Дивизионов (Англия) или за участников чемпионата, скажем, Японии или Бельгии. Рано вам еще.

... are hoping for long and successful era...

Первое, что нужно делать, приняв бразды правления, это изучить подопытных... тьфу, подопечных футболистов и ... "не футболистов". Что нужно извлечь из изучения? У вас может быть избыток или недостаток игроков на какой-либо позиции. А может быть недостаток классных футболистов вообще. Блин, да много чего может быть! И тут надо принимать меры.



Первое: выставление игроков на трансфер с последующей продажей. Собственно, это вас ни чему не обязывает, так что выставить можно хоть всю команду. Но делать этого не

рекомендуется по одной простой причине, которая заключается в отрицательном влиянии фразы Transfer listed by club на мораль игрока. Так что выставляйте только тех, кого действительно хотите продать. А тех, кто требует продажи (Transfer Request), ставьте, лучше себя чувствовать будут. И играть тоже.



Старайтесь не выгонять (Free Transfer) сильных игроков, это ОЧЕНЬ бьет по вашей репутации. А вот старых или очень молодых - сколько угодно.

Второе: приобретение футболистов. Это вещь в себе. Приобретайте только тех, кто вам действительно нужен, и делайте это как можно раньше. Только без перекосов; если у вас будет четыре классных C-AM'а, ни к чему хорошему это не приведет.

Третье: изменения в тренерском штабе. Если видите классного скаута, врача, коуча - приобретайте. Стоят они не очень дорого (как правило), а вот пользу приносят очень и очень большую. Если мест в составе нет, выгоняйте (это тоже не очень дорого) худшего из находящихся в вашем распоряжении. Что касается Assistant'ов, то особой разницы я не заметил, так что можете менять, а можете и оставить все как есть. Дело хозяйское.

Buy, Sell, Exchange

Основная масса изменений происходит все же в течение сезона и зависит исключительно от выступлений игроков и команд. Если игрок не проходит в состав или иногда проходит, но играет не ахти как, смело продавайте. Можете подождать, иногда футболист набирает форму лишь после того, как начнет регулярно выходить в основе.

А вот если главный снайпер/защитник/опорный хавбек "сломался" месяца на три-четыре, а замены нет, придется покупать.

Делать это надо с умом. В принципе, вместо звезды мирового уровня можно найти крепкого игрока, который будет делать свое дело не намного хуже (если не лучше), а стоить гораздо дешевле (раза в два-три) и зарплату получать относительно небольшую.

Игроки без мирового имени лучше (на первых порах) еще и тем, что их не призывают в сборные, и вам будет немного легче освоиться в игре. Потом, естественно, посмотрев на их игру, их призовут в ряды национальной команды, но к тому времени у вас должно получиться разобраться в куче особенностей CM'a.

Лучше всего сочетать приятное с полезным, то есть делать т.н. Part exchange. И новых футболистов прикупите, и от ненужных избавитесь.

А вот чего делать не советую, так это приобретать игроков не из European Union (Non-EU Players), то есть швейцарцев, африканцев и т. д. В том числе и русских, между прочим. Связано это с такой пакостной вещью как Work Permit, т.е. разрешение на работу, которое могут не дать, а могут дать, но потом не продлить. В результате чего вы останетесь с игроком, который получает зарплату, но играть не может, а разорвать контракт стоит денег, и покупать его никто не хочет. Невесело. Посему, если покупаете, скажем, русских, то срок контракта ставьте небольшой, год-два максимум. Или такую сумму контракта, чтобы не очень накладно было этот контракт разрывать.

Очень осторожно заключайте контракты с возрастными игроками, поскольку буквально за год скорость того же Тедди Шерингема в Manchester United сезона 2002/2003 снизилась с "семерки" до "единицы"! Он буквально разучился бегать! Но тогда я был не таким умным, и контракт у Шерингема был до 2006 года. Мне он был не нужен, покупать его никто не хотел, и пришлось расторгать контракт, тратя довольно большие деньги.

В принципе, звездных игроков в возрасте 33-34 года можно смело продавать, поскольку уже через пару сезонов они будут абсолютно не нужны по причине снижения основных характеристик (Speed, Acceleration, Passing, Positioning etc.).

Особой пользы от выплаты части трансферной суммы после энного количества сыгранных матчей в чемпионате и за сборную я не ощутил. Точнее, от возможности платить деньги по частям. Обычно компьютерные менеджеры такой вариант отвергают. А вот Monthly Installments - вещь полезная. Позволяет получить игрока не сразу, а через некоторое время, от 6-ти до 24-х месяцев. В некоторых случаях полезно.

Скиллы важные и не очень

Смотрим таблицы №1 и №2. Все, что не помечено звездочкой - не критично. То есть страйкеру умение пасовать нужно, как собаке пятая нога, так же как и creativity. Защитнику не обязательно обладать великолепным ускорением, хотя скорость не помешает. С "не игроками" все предельно ясно, и объяснять ничего не нужно, а вот про некоторые умения игроков стоит поговорить особо.

Есть ряд умений вроде Influence или Set Pieces, которые в масштабах команды нужны только двум-трем игрокам. Поэтому при покупке игроков, например, в Manchester United, обращать внимание на подобные параметры не стоит. Есть ряд умений, которые засунуты в игру вообще неизвестно для чего, например, с какой ноги игрок бьет или храбрый он или не очень. Ну, положим, храбрость может и пригодится, а вот Preferred Foot введена исключительно "для атмосферы". Teamwork - тоже вещь в себе, по крайней мере, нападающим она не нужна точно. В общем, смотрите таблицу, она вам много чего прояснит. Остальное надо прочувствовать самостоятельно.

Многие скиллы в ходе сезона уменьшаются от травм и возраста. Те, которые от травм, в некоторых случаях со временем восстанавливаются. Пример: если игрок выбыл на три-четыре месяца с переломом лодыжки, то после выздоровления Pace и Acceleration у него будут понижены.

Единственный скилл у тренеров, значения которого я не прочувствовал - Determination. На что он влияет и как - не знаю, но, поскольку у всех классных тренеров он высокий, значит, для чего-то нужен ;) .

Ряд скиллов у игроков можно развивать тренировками. О них-то мы сейчас и побеседуем.

Training

Замечено, что лучше всего тренируются игроки с высокими показателями Versatility и Work Rate. Самое простое, что можно сделать в начале игры - поставить всем молодым футболистам не General, а следующее: нападающим и AM'ам - Shooting, всем остальным - Skill. Вратарям, ясное дело, полагается Gk. Сформировавшимся личностям оставьте General.

Кстати, лучший способ "прокачать" молодого игрока - часто его выпускать (на поле, естественно).

Если чей-то Condition опустился до 60-75%, ставьте ему Fitness, игрока сбережете для дальнейших достижений. И подержите его один матч в запасе. На всякий случай.

Если у вас недостаток, например DM'ов, а футболисты с подходящими характеристиками есть, можно направить их на переквалификацию. Делается это очень просто: создаете новый пункт в Training'е, ставите New Position = Def. Midfielder, а игрока регулярно выпускаете именно DM'ом. Voila, через некоторое время в его характеристике появляется новая фраза - Defensive Midfielder. Точно так же можно сделать из левого (в прямом смысле) полузащитника правого или наоборот.

Стратегия & Тактика

Первый подводный камень для гайдописца. В принципе, исходите из того, какие игроки находятся под рукой. А ряд общих замечаний я все же выскажу.

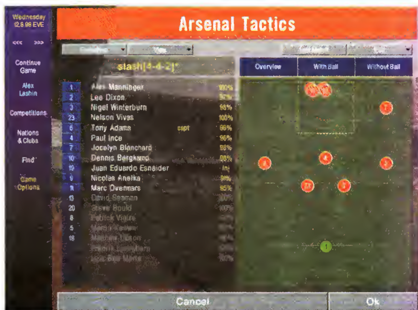
Первое и самое важное: Team Instructions должны соответствовать расстановке игроков. Если вы играете по схеме 3-4-3, не ставьте Counter Attack, и при расстановке со свободным защитником лучше не пытаться создавать искусственный офсайд. Ни к чему хорошему это не приведет.

На всякий случай даю несколько вариантов расстановки для английских клубов. У меня они действовали во многих командах и довольно успешно. Последовательность чисел соответствует SW-D-DM-M-AM-F.

Итак: 0-4-1-1-3-1, 0-4-1-1-2-2, 1-3-0-2-2-2, 1-3-1-2-2-1, 1-3-0-2-1-3.

сделать "джокером", поставив ему Free Role = Yes. В этом случае он будет бегать по всему полю, выполняя огромный объем работы, как в защите, так и в атаке. Смотрите, чтобы у "джокера" были не только приемлемые атакующие и оборонные параметры, но и высокая Stamina.

Есть также такая замечательная штука как Marking - то есть персональная игра в обороне. Все предельно просто: ставите Zonal, Personal или None Marking. Во втором случае необходимо указать, против кого играть, а в третьем - игрок вообще не будет принимать участия в оборонительных действиях.



Движения игроков описывать не стану, уж больно это все тяжело передать в письменном виде, да и не особо нужно, сами разберетесь. Впрочем, пару своих любимых расстановок я запечатлел на скринах.

Passing рекомендую ставить на Mixed, а Pressing - Normal или Hard. Все остальное на ваш вкус.

Одного из футболистов можно

В принципе, тактику надо менять в зависимости от игры соперника в конкретном матче. Против заведомо более сильной команды лучше играть на контратаках и выставлять побольше защитников. Но это вы и так знаете.

Немного общих рекомендаций. Главное - отсутствие перекосов. Расстановка 4-2-4 давно не актуальна (это

Non-Playing Staff

Умение		Кому нужна
Adaptability	Работа после перехода в новый чемпионат	Всем
Coaching Goalkeepers	Работа с вратарями	Один coach на команду
Coach. Outfield Players	Работа с полевыми игроками	Coach
Determination	Оценка ситуации на поле (?)	Ass. Manager
Judging Player Ability	Оценка способностей игрока	Scout
Judg. Pl. Potential	Оценка потенциала игрока	Scout [1]
Level Of Discipline	Дисциплинированность	Ass. Manager, Coach
Man Management	Работа с людьми	Ass. Manager [2]
Motivating	Влияние на игроков	Ass. Manager, Coach
Tactical Knowledge	Тактическая грамотность	Ass. Manager, Coach
Working With Youngsters	Работа с молодыми игроками	Coach
Physiotherapy	Физиотерапия	Physiotherapist [3]

[1]) *Влияет на отыскание среди молодых игроков наиболее перспективных.*
[2]) *Влияет на покупку/продажу футболистов.*
[3]) *Присутствует только у представителей одной категории - врачей.*

Обозначение позиций	
Center	C
Left	L
Right	R

Обозначение ролей	
Striker	S
Forward	F
Attacking Players (S & F)	Att
Att. Midfielder	AM
Def. Midfielder	DM
Midfielder	M
Midfield Players (AM & DM & M)	Mid
Defender	D
Sweeper	SW
Defensive Players (D & SW)	Def
Goalkeeper	G

вам не FIFA 99 :)). Создайте две-три собственные вариации стандартных схем и пользуйтесь ими постоянно, есть сведения, что постоянство игрой приветствуется.

А вот нечто сверхоригинальное поначалу лучше не творить, этим будете заниматься, отыграв пару-тройку сезонов и накопив кое-какой опыт.

Не буду вещать банальностей вроде того, что "на подачу угловых нужно ставить игрока с хорошим пасом и плохим Heading", если вы этого не знаете, то гайд вам не поможет. В игре действуют все законы и правила реального футбола, так что руководствуйтесь, в основном, здравым смыслом и футбольными реалиями.

Внимательно отнеситесь к назначению капитана, это важно. Смотрите не только на Influence, но и на знание языка. Капитан, не умеющий разговаривать с товарищами по команде – это, скажу я вам, нечто.

Line-Up

Помимо численных показателей умений игрока, есть еще Form, Condition и Morale. Эти параметры тоже немаловажны при определении места игрока: проведет он матч на поле, скамейке или трибунах.

Form - оценки, полученные игроком в нескольких предыдущих матчах. При равных прочих условиях лучше ставить того, кто последние игры провел лучше.

Condition - физическая форма игрока. Выражается в процентах и, если число ниже 70-ти, то стоит сильно подумать, а надо ли рисковать игроком, поскольку на игре он с 50%-й вероятностью "сломается".

Morale - самая тонкая штука. Зависит от кучи факторов, а влияет только на игру футболиста. Что интересно, даже средний игрок с моралью Superb или Very High лучше суперзвезды в состоянии Low или Very Low. Диалектика, однако.

В таком случае можно предложить следующие рекомендации. Форварда надо ставить того, который лучше, если только он не в Very Low; защитника и вратаря - того, у которого выше мораль (при условии, что он не намного хуже игрока основы и матч более-менее важный); при выборе полузащитника стоит смотреть на сложность матча, если матч не важный, то ставьте футболистов с низкой моралью (заодно и поднимете), если матч решает многое, то мораль классом заменить не получится. Зачастую мораль можно поднять, выпустив игрока в основе.

Playing Staff

Умение		Кому нужно
Acceleration	Ускорение	G, Def, Mid, Att*
Adaptability	Умение играть в новых условиях	Всем [1])
Aggression	Агрессивность	По желанию :)
Agility	Ловкость	Всем
Anticipation	Отношение к игре, умение "заряжаться"	Всем
Balance	Баланс, устойчивасть	G*, Def*, Mid*, Att
Bravery	Храбрость	По желанию
Creativity	Умение создавать голевые ситуации	M, AM*, F*
Crossing	Кроссы (знатоки футбола поймут)	M, AM, Att
Determination	Умение предугадывать ситуацию (в обороне)	M, DM*, Def*, G*
Dribbling	Дриблинг, обводка	M, AM*, Att*
Flair	Игровое чутье	Всем
Handling	Вратарское мастерство	G*
Heading	Игра головой	Всем
Influence	Влияние на товарищей	Captain [2])
Jumping	Прыжки	Всем
Marking	Игра в обороне (см. абзац про тактику)	Def*, DM, M
Off The Ball	Игра без мяча	Всем
Pace	Скорасть	Всем
Passing	Умение пасовать	Всем, кроме S-ов [3])
Positioning	Выбор позиции	G*, Def*, Mid, Att
Reflexes	Реакция	G*
Set Pieces	Стандартные положения (угловые и пр.)	По желанию
Shooting	Умение бить по воротам	M, AM, Att*
Stamina	Выносливость	Всем
Strength	Сила	Всем
Tackling	Отбор мяча	Def*, DM
Teamwork	Индивидуалист или играет на команду	Кому как ;)
Technique	Техничность	M, AM*, F*, S* [4])
Versatility	Отношение к делу (см. про тренировки)	Всем
Work Rate	Трудоспособность (см. также про тренировки)	Всем

* - "Основные" параметры, т.е. критичные для игроков данной позиции.

[1]) *Если вы не собираетесь покупать футболистов из Восточной Европы, Аме-рики и вообще из-за границы, обходясь только английскими (итальянс-кими/испанскими), то на этот показатель можно не обращать внимание.*

[2]) *Influence влияет исключительно на капитанские способности; кто у вас в команде будет ею наделен - не важно, но крайне желательно иметь в составе двух-трех футболистов с высоким Influence.*

[3]) *"Страйкерам" умение пасовать не нужно вообще, поскольку они только завершают атаки, выступая в роли, что называется, "наконечника копья", и отдавать передачи им не придется.*

[4]) *Вообще-то, техника не помешает никому, но для защитников и DM-ов она не критична. Могут и погрубить ;) .*

Матч

Собственно говоря, кульминация игры. Перед матчем можно посмотреть, какая будет погода, но кроме создания атмосферы особой роли она не играет. Я тактику и/или состав в зависимости от погодных условий менять пробовал, но разницы не ощутил. Может быть, вам повезет больше.

Тут особых премудростей нет. Главное, выбирайте скорость отображения матча пропорционально его важности. Если уверены, что проблем не будет, ставьте Very Fast, если игра обещает быть напряженной - Normal или Fast. Slow и Very Slow - для "тормозов", по крайней мере, я в таком режиме играть не смог.

Замены игроков проводите, но всегда оставляйте одну-две на последние пятнадцать минут матча, когда надо будет бросать в бой свежие силы. В случае непредвиденных (или предвиденных, например, если надо удержать победный счет) обстоятельств меняйте тактику. Но это уже банальности. А вот статистику матча изучать полезно. Оценки оценками, а статистика - она знает все, и все полностью показывает.

Final Whistle Blown

Так, вроде все сказал... Остальное не так уж и важно, въедете сами, основную информацию по игре я выложил. Championship Manager 3 - игрушка действительно отличная, в которую можно играть месяцами, что, согласитесь, встречается не так уж и часто. Короче, всем играть! Поголовно. ▲

Jagged Alliance 2

Тень пала на Дейдрану
BIB The Tall

Зашел тут как-то старшина Степанов в Сети порыться, и разболтались мы с ним по поводу JA2. И поделился он опытом ведения боевых действий в условиях хронического денежного дефицита, который характерен для начальной стадии борьбы с королевой и ее сворой. И понравилась мне его идея сделать основным бойцом команды Тень. А все из-за постоянного стопроцентного камуфляжа при прочих недурственных показателях.

Итак, начинаем вдвоем – сгенеренный персонаж плюс Тень.

Выбор сложности игры

Хотите получить от игры максимум удовольствия – играйте на уровне Easy. В крайнем случае, – на "нормал". Если выберете Hard, то будьте готовы к тому, что вам придется заниматься не тем, чем хочется, а тем, что нужно. А нужно будет отражать постоянные атаки на "золотоносные" территории. Ситуация усугубляется тем, что в "буковской" версии имеется очень неприятный глюк, из-за которого в один прекрасный момент на защиту какого-нибудь городского квадрата встанет и стар и млад, скажем, человек 70. В результате, как только противник пожалует туда с проведением карательной операции, ваш компутер в автомате подвиснет. И хорошо еще, если вы заранее "предохранились" и сможсте, загрузив припасенный сэйв, упредить такую атаку, перехватив неприятеля на дальних подступах. Мне так и приходилось делать, и удовольствие от такой обузы значительно ниже среднего. Тем более - под конец игры, когда потеря хоть и всех городов абсолютно не смертельна ввиду приличного счета в банке и перспективы скорого триумфа, а вооруженный до зубов противник прет и прет на глюкообразующий квадрат.

Если же вы ждали JA2 аки манны небесной, и теперь никуда не спешите, получая от каждой грамотно "положенной" пули эстетическое удовольствие, то играйте на Hard. Денег будет поменьше, противников побольше, но настоящие профи этого просто не заметят, т.к. они не делают ошибок :).

Немного опций

Советую выбрать фантастический стиль игры, зачем лишать себя удовольствия повоевать с жучками-мутантами? Мерзкие твари, скажу я вам. Выбор оружия ставьте "Сотни пистолетов", в этом случае вам



доведется пострелять и из образцов, состоящих на вооружении стран участниц Варшавского Договора.

И не волнуйтесь, помимо пистолетов будет и все другое :) .

Генерация

Следуя немудреной логике вы вскоре после начала игры обратитесь в международный институт психологии наемника для тестирования себя любимого на предмет вашей пригодности к наемнической службе и определения ваших же характеристик (пароль: XEP624). Там вам предложат ответить на вопросы анкеты, которая состоит аж из шестнадцати вопросов.

Сразу вас огорчу – в отдельных случаях вы не сможете интуитивно выбрать наиболее целесообразный ответ. Дело в том, что между "родной" и локализованной версией встречаются разногласия на уровне испорченного телефона. Для примера приведу первый же вопрос:

Когда Вы были ребенком, Вы хотели стать (перевод вопроса вполне соответствует оригиналу, в скобках приведены "штатные" ответы):

1. Брюсом Ли (Bruce Lee)
2. Крутым Уокером - техасским рейнджером (Clint Eastwood)
3. Рокки (Rocky)
4. Дэйвидом Копперфильдом (Houdini)
5. Леонидом Якубовичем (Terry Bradshaw)



"Агония Власти"
в отдельно взятом секторе

Сектор G14. 19.45

- Как сектор брать будем? – спросил Иван остальных наемников, расположившихся на полянке для ужина.

- Предлагаю ночью. У меня, кажется, есть одна идея, – ответил "Тень", поглаживая огромную дикую кошку, которая пыталась напасть на отряд прошлым вечером, но купилась на "Вискас", вовремя вытащенный Айрой. За ежедневную банку разрекламированных кошачьих консервов зверюга согласилась надеть на себя ошейник и охранять наемников во время привалов.

- Опять поспать не получится, – поморщился Тревер, протирая оптику у прибора ночного видения. - Ночью спать надо. Спаать!

- А я думаю, "Тень" прав, – отозвался "Рысь". – Фактор неожиданности, да и темнота укроет нас лучше любого камуфляжа. Я - за!



- Надеюсь, Кайл, твоя идея сработает, – вздохнул Тревер, переключившийся с УФ-очков на другое снаряжение.

А дело предстояло серьезное. После взятия Драссена и северо-восточной ПВО отряд наемников подошел к Альме, где находились шахта, несколько военных объектов и склады с оружием. Именно склады и были целью предстоящего нападения. Необходимость пополнения запасов амуниции и добычи нового, более мощного вооружения и указала направление следующего удара. Не секрет, что охрана этого арсенала была достаточно многочисленной, что делало взятие складов непростой задачей. Но удача, похоже, была на стороне наемников, да и Тень опять придумал какую-то хитрость. В общем, как стемнело, небольшой отряд, состоящий из Тени, Рыси, Ивана, Тревера, Айры и

6. Президентом (The President)

После наведения справок при посредстве www.altavista.com удалось прояснить тайну личности Terry Bradshaw. Оказывается, в свое



время Терри Брэдшоу был одним из самых "дорогих" и талантливых защитников футбольной команды Питсбург Стилерс. Хорошо умел мячи швырять. Соответственно, при выборе ответа номер 4 (Леонид Якубович), персонаж получит умение метать гранаты.

Такие дела. Опять таки непонятно, зачем понадобилось заменять Клинта Иствуда на не вполне аналогичного Чака Норриса, ведь и того и другого отечественная публика знает как облупленных.

Только не нужно забрасывать камнями огород Буки, исходной информации для нормальной локализации именно этого момента игры у них просто не было.

В общем случае вопросы/ответы анкеты можно разделить на те, что позволяют определить умения персонажа, и те, которые направлены на выяснение черт характера. Судя по всему, отвечая на первые вы набираете определенную сумму очков, которые при превышении определенного критерия наделяют персонаж тем или иным свойством – владением боевыми искусствами, меткостью, знанием техники или электроники. Если же во время заполнения анкеты вы предпочтете дурачиться, благо провокационных вопросов в ней предостаточно, то будьте готовы к тому, что ваш персонаж получится соответствующим идиотом.

Порывшись на необъятных сетевых просторах, я обнаружил следующую статистику, которая выглядит весьма правдоподобно (незначащие ответы не приведены):

#1
1. Боевые искусства
3. Рукопашный бой
4. Взлом замков
5. Метание
6. Оптимизм

#2
1. Обучение
3. Неуравновешенность психики
4. Дружелюбие

#3
1. Взлом замков
3. Скрытность
4. Нормальная психика

#4
1. Автоматическое оружие
2. Дружелюбие
3. Нормальная психика

#5
3. Агрессивность

#6
2. Ночные операции

#7
1. Электроника
2. Умение драться ножом
3. Ночные операции

#8
1. Одинаковое владение обеими руками
3. Оптимизм
4. Неуравновешенность психики

#9, #10 – ответы ни на что не влияют

#11
2. Обучение
3. Агрессивность
4. Нормальная психика

#12
1. Боевые искусства
2. Умение драться ножом
4. Автоматическое оружие
5. Рукопашный бой
6. Электроника

#13
2. Нормальная психика
3. Нормальная психика

#14
2. Нормальная психика

#15
1. Метание
2. Одинаковое владение обеими руками

#16 – ответы ни на что не влияют

Рекомендую, прежде всего, заложить в вашего питомца навыки, необходимые для успешного ведения непосредственных боевых действий, прежде всего: скрытность, ночные операции и автоматическое оружие.

Далее вам будет предложено определиться со способностями персонажа. Пораскинув серым веществом, я решил поставить моему подопечному следующие параметры: по максимуму (85) – здоровье, сила, сноровка, ловкость и меткость. Лидерство – 35 (ниже нельзя). Взрывчатка, медицина, механика – по нулям. Оставшиеся поинты определяем на мудрость. Взрывать, лечить и чинить могут и менее важные члены коллектива, не так ли?

Финансы поют романсы

Важнейшей стороной всякого переворота является финансирование. С начальным капиталом все просто – не забесплатно же нас нанимает г.Чевалдори. Правда, размер гонорара колеблется в зависимости от уровня сложности игры (42, 35 и 25 тысяч долларов соответственно). В любом случае, его хватит для заключения недельного контракта с наемником-фаворитом, причем далеко не самым хилым. В дальнейшем ваша экономика будет строиться на доходах от эксплуатации шахт, в которых разрабатываются месторождения серебра и золота. Для того чтобы шахта начала приносить доход потребуется установить народную власть в соответствующем городе. Чем лучше к вам относятся жители, тем больше денег принесет шахта.

Завоевать расположение аборигенов можно с помощью выполнения местных квестов, а также достижением очередных успехов в борьбе против Дейдраны. Само собой, не нужно воровать (когда это кто-то видит) и совершать бессмысленные убийства. Разве что кто-то косо взглянет. Со временем в одной из шахт руда выработается полностью, ничего страшного, у вас к тому моменту должен быть внушительный счет в банке.

Всего в игре имеется пять работающих шахт: Драссен ($8000-



12000), Читзена ($2000-4000), Камбрия ($8000-14000), Альма ($8000-14000), Грам ($14000-24000).

Дополнительные источники дохода: гонорары за некоторые выполненные квесты, торговля предметами, оружием и снаряжением. Спрашиваете, а как же воровство и мародерство? А как всегда.

Основные ваши расходы будут связаны с оплатой тяжелого труда наемников. Старайтесь нанимать их на максимальный срок – две недели, а также перезаключать контракт заранее, в этом случае у них будет чуть выше показатель морали.

Забил снаряд я в тушку Пуго

Одна из самых прелестных особенностей JA2 – потрясающий, непревзойденный, восхитительный выбор оружия. Ножи, пистолеты, автоматы, пулеметы, винтовки, подствольники, гранатометы, минометы и даже, как говорят, где-то зарыт недокументированный огнемет. Действительно, если посмотреть на то, какое полымя иногда охватывает очередного бедолагу, то верится, что

огнемет где-то все-таки спрятан. Расписывать это дело я не буду, вся необходимая статистика по стволам дается в самой игре. Позволю только дать несколько советов.

Начальная экипировка персонажа напрямую зависит от того, какие у него будут способности. Мой сгенеренный орел, например, получил автомат с глушителем, что явно соответствовало его скрытности и умению обращаться с автоматическими пушками. Отмечено, что имеет место быть привыкание персонажей к используемому оружию, поэтому не стоит в решающий момент "тасовать" пушки между наемниками. По этой самой причине я чуть ли не до конца игры не менял снайперше Стрелке не самый мощный пулемет FN Minimi по той причине, что она, стреляя очередями, умудрялась всаживать в цель все шесть пуль. На начальном этапе вопрос выбора не стоит – стреляем из того, что попадает в руки. По мере накопления стволов снабдите каждого бойца оружием ближнего и дальнего боя. Причем старайтесь, чтобы подобный комплект использовал одинаковые боеприпасы. Например, M14 и M-24, AKM и снайперская винтовка Драгунова. В дальнейшем есть смысл перейти на достаточно универсальные Steyr AUG, которые позволяют вести прицельный огонь на дистанции в 50 метров при весьма недурственной скорострельности и убойной силе. Да и патронами 5.56mm игра снабдит вас в избытке. Не забудьте побеспокоиться, чтобы на всех стволах как можно скорее появились лазерный и оптический прицелы, сошки или подствольники.

Ближе к окончанию кампании станут попадаться пулеметы HK21 (7.62mm NATO) – то, что доктор прописал. Выбор редакции, иначе говоря. Чуть большая убойная сила (32 против 30 у Steyr AUG) на деле выливается в значительно более существенные повреждения. Правда, он тяжелее, и в магазине только 20 патронов, но эти неприятности мы переживем.

Лучшая пушка в игре – ракетная винтовка, которая при любой защищенности цели полностью "уговаривает" последнюю с одного, максимум – с двух выстрелов. В голову, естественно.

Разного рода дробовики тоже пригодятся, пока не разживетесь более серьезными образцами. Миномет и противотанковый гранатомет можно применять как для уничтожения танков противника, так и для истребления живой силы или проделывания проходов в стенах, проволочных заграждениях и т.д. Ко всему этому добру предусмотрена соответствующая амуниция. Запомните простую вещь – патроны с красноголовыми пульками – бронебойные, соответственно и применять их лучше против "упакованного" неприятеля. Синяя раскраска же говорит о том, что перед вами пули со смещенным центром тяжести, которые черт и что вытворяют при попадании в незащищенное тело. Если магазины не окрашены или имеют желтоватый цвет – перед вами обычные патроны.

Гранаты – это прелесть. Особенно здорово применять их последовательно – сначала парализующую или обычную, а вслед за ней любую с газовой начинкой. Если не запомните, не волнуйтесь, именно по такой схеме действует противник. Придется вспомнить. Также их можно применять для проделывания проходов в заграждениях.

Тише воды, ниже травы

Одно из самых ценных умений наемников сводится к бесшумно /незаметному перемещению. Используйте камуфляж, режим скрытного передвижения, приборы ночного видения, "уши". Высылайте для разведки и обнаружения противника самого ловкого и зоркого из всей команды. Причем ему даже стрелять не нужно, предоставьте это его товарищам, он же должен все замечать, оставаясь при этом невидимкой.

Используйте рельеф местности, крыши домов. Поворот за угол делайте при нажатой клавише Alt, иногда это помогает избежать перехвата хода.

Возьмите за правило - сразу же после захода в сектор с противником выполняйте автоматически ряд операций. А именно: выбор всей группы (=), выбор режима скрытного передвижения (Z), укладывание всех на землю (P), сохранение игры в новом слоте.

Кстати, о сохранении, не так много у вас для этого есть позиций. Ни в коем случае не используйте все слоты для последовательного сохранения игровой ситуации на



протяжении краткого периода времени. Отведите для этой цели, скажем, пятерку нижних слотов. И еще – не поленитесь ежедневно Димитрия шагнул навстречу неизвестности.

Выйдя к складам с севера, наемники залегли недалеко от шлагбаума и принялись изучать место будущего боя. Склады состояли из двух протяженных блоков, ворота которых выходили на общую улицу, хорошо освещенную фонарями. По этой улице, зевая во весь рот, лениво прохаживался одинокий часовой. Вдруг Тень заметил какое-то движение в темноте рядом с будкой.

- Еще один, – жестом обратил он внимание на притаившегося часового, затем шепнул “начинаем” и растворился во мраке. Надо сказать, что к первой жертве Кайл Симмонс направился не один. Так же, пригибаясь к земле и стараясь не шуметь, к засевшему за будкой часовому двинулась большая кошка, морду которой Тревер намазал фосфорной краской, тут же назвав сие творение “кошкой Баскервилей”. Иван же называл кошку (размером с хорошего тигра) просто Мурзиком. Подобравшись незаметно к будке, в которой засел часовой, “Тень” тихо свистнул и “Мурзик Баскервилей” одним прыжком достиг цели. Охранник, услышав шум, выглянул из будки и ... нос к носу столкнулся с раскрашенной фосфором свирепой мордой. Тихо охнув, солдат выронил из рук автомат и рухнул без чувств.

- Е-мое, сработало! – ухмыльнулся Тревер.

Наш Мурзик заменяет парализующую гранату. – Заметил Иван и направился оттаскивать бесчувственное тело подальше в кусты.

После того, как часовой на входе был “деактивирован”, появилась возможность, пользуясь темнотой, незаметно просочиться к торцам складских блоков, что и было сделано. Причем Тень, Тревер и Рысь проскользнули к восточному блоку, а Иван, Айра, Димитрий и Мурзик – к западному. После этого все забрались на крышу складских блоков. Только благодаря силе Ивана удалось втащить туда же и кошку. Уже оказавшись наверху, Мурзик вдруг насторожился, тихо зарычал и вдруг метнулся куда-то в темноту. Через мгновение на дальнем конце крыши раздался чей-то пронзительный визг, спустя пару секунд Мурзик прибежал обратно, гордо держа в зубах снайперскую винтовку Драгунова.

- Хорошая киса! – пробасил Иван и, взяв из пасти более мощное оружие, чем его MP53, приготовился к бою.

Часовой, вяло бродивший до того внизу, услышав крик, тут же передернул затвор и стал напряженно всматриваться в

копировать последнюю сохраненку в отдельный каталог, два с половиной мега в наше время не так уж и много. Зато в случае возникновения проблем (глюки в программе есть, никуда от этого не денешься) у вас будет, что им противопоставить.

Не стремитесь в поисках противника прочесать весь сектор, передвигайтесь от одной удачной позиции к другой. Если во время перехода стрельбы не случилось – пальните сами, привлекая внимание оппонентов. Если никто не вышел на выстрел – подождите немного, может они все еще в пути. После стрельбы дождитесь перехода в режим реального времени. И - опять вперед с полными предосторожностями.

Редко, но все же случается так, что последний недобитый вражина заползает практически за край экрана, где его ну никак не достать, прицелиться невозможно. В этом случае может помочь выход в экран стратегической карты и запуск хода времени.

Fire!

Огонь ведется одиночными и очередями. Если наемник производит первый выстрел по цели, да еще с разворота, то будьте уверены – в подавляющем числе случаев он промажет. Зато, если он перевел дух и стреляет во второй, третий раз, то шансов поразить цель у него значительно больше. Поэтому, зачастую лучше спрятать вашего бойца, развернув его в нужную сторону, чем тратить все поинты на выстрелы, которые все равно пойдут в "молоко". Более того, при стрельбе одиночными после попадания следующие пули часто летят "вдогонку" первой, поэтому можно даже не выставлять максимальное прицеливание.

Стрельба из положения "с колена" ведется более точно, чем из положения "стоя".

Если вы попадете противнику в голову, он может потерять поинтов 20 мудрости (не считая урона здоровью), попадание в торс "вышибает дух", уменьшая количество экшен-поинтов, а ранение в ногу может

Статистика наемников (в начале игры)

Наемник	Кличка	Здор	Ловк	Пров	Сила	Лид	Мудр	Уров	Мтк	Мех	Взр	Мед	День	Неделя	2 недели	Депозит
Барри Унгер	Барри	82	72	87	80	28	01	2	70	44	02	20	786	3406	5500	0
Биф Аскнитт	Боф	73	74	71	41	13	58	2	57	0	4	24	280	0	0	0
Кейт Гансон	Блад	84	64	67	82	8	75	3	78	23	31	51	850	5500	8000	1900
Сиртин Джинс	Мисн	98	54	68	88	5	28	4	77	59	61	0	600	0	0	0
Джин Витмрс	Бык	06	50	44	96	23	64	2	72	25	17	10	408	2700	4500	0
Моники Зондиргард	Сдоба	70	70	07	50	24	83	2	66	8	4	40	725	4700	8500	1000
Лдиза Гарин	Тоска	71	84	47	08	13	00	4	66	5	16	8	2200	12000	18000	0
Д-р Клиффирд Хайбол	Клифф	82	80	53	04	33	87	4	04	4	31	84	1000	10000	16000	2000
Д-р Днинииль Книнтен	Днинн	80	89	78	73	10	01	3	61	12	0	80	1300	8000	14000	2800
Д-р Кьт Хуаонг	Дик. Кьт	00	62	81	73	28	81	3	60	10	20	87	1500	7500	13800	0
Фидель Дзни	Фидиль	88	03	84	83	1	71	3	85	8	07	3	2000	8500	10000	0
Фиоренс Гибронль	Фли	58	37	84	45	1	02	1	38	7	2	19	100	0	0	0
Снитни Газмзи	Янски	77	85	100	55	21	70	2	00	15	0	70	625	4000	7000	1800
Дог Мимтон	Кардин	72	61	80	80	3	46	1	44	62	8	0	200	0	0	0
Стин Биринли	Гризло	64	09	50	95	16	72	2	76	24	37	0	525	3500	0000	0
Гельмут Грунтир	Крип	02	76	76	71	21	72	3	70	44	28	22	550	3600	6400	1500
Тим Хилимен	Коббит	87	45	07	70	11	84	1	44	0	57	8	150	0	0	8
Гис Тарбалс	Гас	75	65	64	62	03	04	8	97	86	76	68	6000	37000	70000	5900
Френки Гордон	Нирпный	65	50	78	71	1	56	1	40	8	31	2	150	0	0	0
Френк Гниннсн	Стролок	75	77	40	09	52	74	4	66	11	36	3	1000	0000	11000	1000
Айс Вильямс	Айс	80	08	87	84	23	76	3	80	42	3	7	1500	6000	15060	2200
Игорь Долнич	Игорь	91	00	75	02	4	84	2	77	38	18	17	500	3200	5500	1300
Инан Долоич	Инни	94	00	65	87	35	03	4	82	14	55	15	2956	20000	36000	3500
Ларри Рнчборн	Ларри	69	07	70	87	10	70	3	70	14	82	70	700	8	8	0
Канрал Лен Андирсон	Лен	99	80	08	77	81	83	7	83	54	47	35	2400	15000	28000	3100
Рудо Робертс	Рысь	91	76	06	77	30	71	4	00	29	50	34	2850	18500	35000	3300
Еари Уикер	Маг	05	68	98	82	16	80	5	04	91	27	24	5506	35000	85000	5500
Жан Пьир Оно	Злобный	83	81	87	89	13	55	3	63	14	16	12	1200	6000	10000	0
Д-р Ммайки Доусон	ЗмДи	72	62	76	76	4	04	1	66	7	8	60	560	3000	5000	1100
Нирма Джессон	Янни	76	74	84	76	24	02	3	63	22	40	3	600	4000	0008	1600
Эдгар Сморф	Гнилдь	72	60	80	98	24	78	4	84	63	76	11	1800	10000	10000	0
Рин Хоггенс	Рейдир	80	71	78	00	87	76	4	86	12	20	11	2000	12000	28000	2000
Шарлин Хиггинс	Сона	85	76	92	80	10	77	2	94	5	5	17	1608	11000	19000	2200
Билл Ламинт	Бритна	73	88	91	60	4	53	2	50	0	11	12	150	0	0	0
Карл Шиппардс	Янтр-тиль	81	82	92	70	37	81	6	87	37	47	2	4000	25000	48006	4000
Эрин Спрагг	Рыжий	88	60	01	69	21	78	4	76	33	90	5	800	5900	10000	2300
Шийна Стерлинг	Стрелки	67	89	70	64	36	61	5	99	4	21	17	2900	16000	46000	3400
Риборт Дж. Салинан	Лысый	90	00	08	85	70	83	5	92	01	06	30	4800	30000	03000	4600
Кийл Симмонс	Тинь	05	06	63	66	35	77	5	92	12	22	30	3100	20500	39088	3300
Сидней Неттелсин	Сидней	80	70	81	76	27	70	5	92	2	15	44	2000	12500	22000	2700
Д-р Донна Хьюстон	Паук	81	56	76	68	10	90	1	70	0	0	94	800	5100	0500	1000
Кирк Стиненсок	Статик	79	66	65	56	15	60	4	88	99	26	17	2500	15806	25006	3200
Стэфен Риттман	Стэфен	87	71	76	00	50	94	5	62	15	66	15	1500	10000	17600	2500
Бобби Гонтарски	Анаболик	89	50	40	67	0	62	1	69	76	13	22	950	5000	6008	0
Тор Кнуфман	Тор	96	63	94	60	91	87	3	74	35	11	70	1750	10000	15800	0
Тренир Колби	Тронир	85	77	98	79	27	07	2	81	60	08	7	2880	16000	32200	4300
Викторон Витирс	Вики	70	65	72	72	33	85	4	64	94	20	10	2200	14500	26000	3100
Витор Сандерсин	Виик	60	03	88	65	22	76	3	78	65	40	48	1400	0000	14009	2500

злементарно бросить неприятеля оземь.

На перезарядку во время боя расходуется 5 поинтов, если вы вставляете полный магазин. Если неполный, то 10. Если при перезарядке оружие не разряжено, то происходит замена магазинов.



Интересная "фишка" – если при прицеливании, перед тем как выпустить очередь, повести мышкой при нажатой клавише Alt, то во время стрельбы наемник поведет стволом по заданной траектории. Таким образом, можно одной очередью поразить несколько целей.

Если противник присел/прилег и исчез при зтом из виду – открывайте огонь по тому месту, где он должен быть по вашим расчетам. Никуда голубчик не денется. Хоть это не совсем честно, но зтим же принципом можно воспользоваться, загрузив недавно сохраненную игру. Помните, где находился гад, который вас только-что пристрелил? Угостите парня гранатой или очередью из пулемета. Повторяйте угощение, пока вскрикивать не перестанет.

Еще один способ обнаружить вдруг исчезнувшего оппонента – присядьте сами, при зтом у вашего бойца увеличится радиус обзора.

Не стоит бегать за противником, который на ваших глазах получил критические повреждения. После перехода в риэлтайм тот сам отдаст концы, никто его бинтовать не будет.

Противник

Эти господа делятся на три типа – обычные, крутые и злитные. Различить их можно по цвету снаряжения, вооружению и по тем неприятностям, которые они способны вам причинить. Интеллект оппонентов в целом приятно впечатляет, хотя есть множество ситуаций, в которых они действуют тупо и прямолинейно. То же относится и к мозгам ополченцев, правда, эти будут еще тупее. Сами увидите. Достаточно обычного проволочного забора, чтобы остановить целую злитную толпу.

Чем ближе к королевскому телу, тем более крутые господа будут вам противостоять. По сети ходят упорные разговоры о том, что в одном секторе может скопиться 50-60 дейдристов, но никто лично зто столпотворение не встречал. Ваш покорный слуга – тоже. Человек 15-20 – более похоже на правду.

Обратите внимание – противник заходит в сектор именно стой стороны, с которой он к нему приблизился. Таким образом, у вас всегда есть возможность организовать теплую встречу на заранее выбранных позициях.

Ополчение

Максимальное количество воспитанников – 20 человек на каждый городской квадрат. Тренировать их могут только 2 наемника одновременно, периодически затрачивая определенные денежные суммы на автоматическую покупку снаряжения и оружия. Как и противник, ополченцы делятся на три типа – обычные, крутые и злитные. Два первых появляются в результате воспитания, в разряд злитных крутые переходят только после успешно проведенного боя. Кстати, результаты автоматически проведенных боев могут весьма сильно отличаться друг от друга – в одном случае дейдранцы могут вырезать все сопротивление, а в другом будут разгромлены наголову той же командой недоучек. Просто нужно постоянно следить за перемещениями отрядов "красных" и, при возникновении угрозы нападения, сохранять игру в новом слоте. Если приходится совсем туго – перегруппируйте войска в масштабе города, переведите в нужный квадрат всех злитных бойцов. Или подвезите на вертолете пару-тройку своих героев. Кстати, в случае автоматических разборок на поле боя не остается никаких трофеев, а при личном участии – все, как обычно.

После успешного отражения нападения растет уважение к вам со стороны городских жителей, а значит – увеличивается доход от местной шахты. И наоборот.

Божьи твари

К ним отнесем диких кошек, с которыми вам обязательно придется время от времени воевать. Малоприятное занятие, если только кошкам не противостоит достаточно большая группа профи, вооруженных автоматическим оружием. Также в игре есть вороны и коровы. Если есть желание – можете использовать их для поднятия персонажам показателя меткости. Имеются также жуки-мутанты, но всевышний тут не при чем.

Самоделки

Самоделки следует собирать темноту. Ответом ему стало чье-то, немного грубоватое, правда, мяуканье (зто Иван дернул Мурзика за хвост).

Тьфу! Опять мартовские коты резвятся. – В сердцах сплюнул солдат и тут, вдруг, Димитрий случайно нажал на курок своего АКМ...

Дальше все произошло, как показалось, за считанные мгновения...

- Е... - рявкает Иван и передергивает затвор “Драгунова”.

- Забыл! Опят забыл! – тихо говорит готовый провалиться под землю Димитрий и покрывается холодным потом.

- Получи! – кричит не своим голосом Айра и лупит по часовому длинной очередью. Мимо.

- Тревога! – орет часовой и падает на живот, пригибаясь от пролетающих пуль.

Открываются ворота складских блоков и на освещенную улицу начинают, не понимая откуда по ним стреляют и поэтому страшно матерясь, высыпать солдаты, охраняющие арсенал.

- Вот придурок! Весь план испортил! – одновременно фыркают Тень с Рысью и, тщательно прицеливаясь, начинают



отстреливать выбегающих на свет врагов.

Громко гавкает Ремингтон Тревера, и заряд крупной дроби влетает ниже спины лежащего на земле поднявшего тревогу часового. Раздается истошный вопль.

Среди охраны начинается паника. Не видя, кто по ним стреляет и откуда, солдаты начинают метаться между зданиями.

Кто-то из них начинает понимать, что огонь идет сверху. Один такой сообразительный карабкается на крышу западного блока и сталкивается с “Мурзиком Баскервилей”. Забывает, что надо дышать, и, получив мощный удар когтистой лапой, отправляется в короткий полет обратно, уже “не очень ценной бандеролью”.

Айра, сидящая на самом краю крыши, от сильной отдачи автомата срывается вниз. Один из охранников,

персонажу с высокими показателями механика и/или электронщика.

Для повышения боевых качеств оружия можно порекомендовать две конструкции:

* Алюминиевый прут + пружина = прут и пружина.

Предназначен для замены затвора в огнестрельном оружии, незначительно снижает количество поинтов экшен, расходуемых на выстрел.

* Стальная труба + липкая лента + клей = усилитель оружия.

Позволяет незначительно увеличить дальность стрельбы.



Ненадежная штуковина, все время слетает и ломается.

Защитные свойства снаряжения можно повысить за счет применения Состава 18, керамических пластин и желе, которое выпадет из жучиной королевы (в сочетании со "спектральной" одежкой получается самая крутая броня в игре). Само собой, есть смысл "наворачивать" только самую продвинутую броню, не нужно переводить эти достаточно редкие апгрейды на куртки охранников и т.п.

Все остальные варианты практического применения не имеют, не считая комбинации "взрывчатка + платиновые часы + липкая лента", которая превращается во взрывчатку со взрывателем. Для полноты картины – еще один рецепт взрывчатки: кристаллы RDX + TNT (без детонатора) = HMX.

Процесс создания робота подробно разобран ниже, в соответствующем разделе прохождения.

Хохмочки

На квадрате C13, на фабрике можно разжиться футболкой. Напяльте ее на кого-нибудь и отошлите ряженого на встречу с бойцами противника. Только сохраните предварительно игру.

При желании – пошлите через похоронное агентство цветы Дейдране в Медуну.

Предметы

"Стратегическим" экраном инвентаря удобно пользоваться для подбора и перераспределения предметов внутри вашего отряда. Если предметы заштрихованы, это значит, что они все еще принадлежат NPC или же с ними связаны некоторые "сюрпризы".

На привале

Пожалуй, единственная причина, по которой в этой игре невозможен блицкриг – люди должны отдыхать. Вернее, спать, восстанавливая силы для дальнейших подвигов. Чем именно ваши наемники должны заниматься во время пребывания в секторе вы определяете в экране стратегической карты. Единственная особенность, на которой хотелось бы заострить ваше внимание – если персонаж хоть чем-то занят, он никогда не восстановит силы до пика своих возможностей.

"Ремонтники" в первую очередь чинят те вещи, которые находятся у них в инвентори, а потом переключаются на вещи соседей по сектору.

Если есть опасность нападения противника – расположите людей в таком месте, где их невозможно застать врасплох.

Соратнички

Максимальное количество подчиненных вам борцов за народное дело – 18 человек. Не стремитесь, особенно в начале игры, воевать числом Во-первых, наемникам нужно платить. Во-вторых, уже после посещения Драссена, в вашем распоряжении появятся два NPC.

Нет особого смысла заводить два-три отряда для ведения боевых действий - лучше прокачивать штатную "шестерку". Можно также завести что-то вроде отряда быстрого реагирования, с помощью которого усиливать гарнизоны перед нападениями противника. Ведь основной отряд может забраться в такое место, где до него и на вертолете не добраться. Во время более-менее спокойных интервалов вспомогательные товарищи могут тренировать наемников, подвозить оружие и боеприпасы.

Вариант прохождения

Omerta

A9

Исходная точка для прибытия всех вновь нанятых наемников. И вас в том числе.

Вещи: ломик. Его желательно взять до разговора с Фатимой.

Разговариваем с мальчиком, потом с его мамой. Получив в качестве подтверждения наших слов письмо Энрико Чевалдори, она согласится сопроводить вас на соседний квадрат к предводителю повстанцев Мигелю. Топаем ей вослед, не отвлекаясь.

A10

Вещи: кусачки из ящика в единственном неразрушенном доме (возьмите обязательно).

Не отставайте от Фатимы, она приведет вас к Мигелю, который вам тоже поверит. В качестве пробного задания он предложит вам снабдить оппозиционеров продовольствием. Для этого нужно отправиться в городок Драссен и поговорить там с вечно нетрезвым отцом Джоном Уокером.

При вашей попытке нанять Мигеля, он выдаст вам взамен Айру, тем более, что священник в Драссене к ней неравно дышит. Нанимаем Айру, которая впредь будет заниматься лечением, воспитанием милиции и переноской грузов. Такова местная женская доля.

Драссен

По дороге не тратьте время на отстрел популяции дейдранцев, они отвлекают вас от самого важного занятия – молниеносного захвата шахты в Драссене. Просто высаживайте группу поближе к краю карты и после начала игры в кошки-мышки, скрытно перебирайтесь к краям карты.

Отца Джона найдете на одном из трех городских квадратов, т.к. личность эта склонна к миграции... шляется батюшка. Поговорите с ним, покажите ему Айру, после этого Отец Джон согласится поставлять продовольствие Мигелю со товарищи.

C13

Противник – бойцы с пистолетами.

На местной фабрике по производству футболок по эскизам заказчика прикончите Дорин. Даже если она проникнется мыслью о том, что эксплуатировать детский труд безнравственно. Оправдывающая подобный беспредел цель – ключ,



которым открывается кладовку, где в шкафах лежат кое-какие шмотки. По-хорошему ключ у нее не взять.

B13

Противник – вооруженные слабыми "пукалками" охранники



аэродрома.

Тень подползает на дальность прицельного выстрела, и только после этого открывает огонь. По нему, в основном, будут мазать, т.к. на травке парня видно совсем плохо. Зато он будет попадать в половине случаев.

В ремонтном ангаре поговорите с Вальдо. От него вы узнаете, что где-то в близлежащих болотах (в моем случае он сидел со своим кочующим домиком на квадрате E14) скрывается от призыва пилот вертолета. Как разыщете парня – зачисляйте его в команду (чтобы он мог путешествовать с вами) и ведите его к исправному вертолету. При виде "стрекозы" он так обрадуется, что согласится стать для вас воздушным извозчиком. Только вот система ПВО мешает. Об одной ПВО'шной точке пилот вам расскажет сразу – ее значок появится в квадрате D15.

По ходу игры он будет выдавать дальнейшую полезную информацию, в частности, о госпитале в Камбрии, куда он сможет доставлять вертолетом раненых для лечения.

Отныне вы можете пользоваться услугами Небесного Всадника, правда, за деньги. Чем дальше – тем дороже, а если захотите полетать под прицелом ракет – существенно дороже. Если в начале/середине игры полеты над "красной" территорией вам могут сойти с рук, то ближе к окончанию они станут смертельно опасными. При крушении вертолета гибнут все, кто находился на его борту.

Возле ангара для грузов торчит тип по имени Пабло. После того, как вы закажете в магазине Бобби Рея груз с доставкой в Драссен, Пабло повадится воровать доставленные вещи. Дайте ему по роже, он во всем признается и покажет, где спрятано краденое. Правда, в конце концов, я его просто пришил. Надоела мне его рожа и постоянные подозрения, что он по-прежнему ворует. Вскоре объявился новый начальник аэропорта – Сал, который явно лоялен по отношению к вашему делу.

D13

Противники – бездари с пистолетами.

Зачистив территорию, поговорите с бригадиром шахтеров Фредом (прихватите взрывчатку-то, пригодится). Вот у вас и появился источник дохода. Зайдите в шахту для сбора самородков и предметов.

В местном баре ошивается бывший наемник Микки (этот малый не привязан к данному квадрату, в вашей игре он может встретиться и в другом месте), который при случае скупит у вас шкуры кошек-убийц. Здесь же свои услуги по продаже всевозможной взрывчатки предлагает Девин.

Полезные предметы: резинка, аптечка врача, в церкви взорвите дверь взрывчаткой – в ящике винчестер Remington.

Тем временем...

Оставьте Айру с Тенью тренировать ополчение, а сами – в путь. Навестите Мигеля в Омерте, он уже созрел для того, чтобы поделиться с вами очередным бойцом



– Димитрием. Особенность нового члена команды заключается в умении метать ножи. Не отказывайте ему в этом удовольствии, особенно ночью, когда нужно снять пару-тройку часовых безо всякого шума.

Не уходите из Драссена, пока не воспитаете местное Сопротивление по полной программе.

Альма
H14

Не пора ли разжиться оружием, достойным таких крутых парней как мы с вами? Пришло время посетить королевский склад. Заходим в сектор H14 с севера, ночью. На крыше западного здания сидит снайперша, которой не терпится поделиться с вами великолепной винтовкой Драгунова отечественного производства. Забирайтесь на крышу и со всеми предосторожностями сделайте ее мужа... нет, не рогоносцем, но вдовцом.

Еще один наружный страж шарит глазами по окрестным зарослям из позиции у торца здания напротив. Делаем крюк (бешеным псам войны и семь верст не крюк!), практически обойдя всю территорию по периметру, заходим сторожихе в видя это, достает мачете и кидается к несчастной девушке.

Мурзик, свирепо рыча, прыгает с крыши, сбивая с ног этого, слишком ретивого солдата (вот это был прыжок!) Участь последнего незавидна.

Димитрий, наконец, выходит из ступора и кидает гранату в кучу солдат. Взрывной волной их отбрасывает обратно к складу

Тревер ставит точку, случайно влепив заряд в бочку с горючим, которая, взрываясь, вызывает детонацию остальных взрывоопасных емкостей, превращая складское помещение в маленький Армагеддон для оставшихся в живых солдат Дейдраны.

Наступает тишина.

Как это ни странно, но многие ящики на складе уцелели после взрыва, предоставив наемникам новое вооружение и амуницию, которое очень пригодилось в дальнейшем.

Тревер, заполучив гранатомет M79, был просто счастлив и сказал, что "с этой штукой он готов воевать когда и где угодно".

Мурзик получил двойную порцию "Вискаса" от Айры, и с тех пор не отходил не на шаг от теперь уже (все с этим согласились) своей хозяйки (после устранения Дейдраны Айра забрала Мурзика с собой в Бруклин, где тот даже снялся в рекламе кошачьих консервов).

Димитрий стал тренировать ополчение в Альме, помалкивая, правда, о том злополучном выстреле.

Впереди еще было много боев, но этот запомнился больше всех. Как говорил Иван, "все началось погано, но, в конце концов, вышло вроде бы ничего".

Прошли сутки.

- Как будем военную академию брать? – спросил Иван лежащих на травке отдыхающих напарников.

- Есть идея. – Не открывая глаз, лениво ответил Тень.

Stepanov@starshina.com

Быстрые клавиши

F1-F6	выбор наемников
=	выбор всех наемников в секторе
1,2,3...	выбор соответствующего отряда
Пробел	выбор следующего наемника в отряде
Enter	выбор следующего из замеченных противников
Pause	пауза
Tab	выбор уровня курсора
Print Screen	сделать скриншот
Esc	отмена
Ctrl	взять/исследовать предмет
R	бежать
S	идти
C	присесть на корточки
P	лечь
S	встать
Z	режим скрытности
L	поворот в указанном направлении
O	переход в зкран опций
D	окончание хода
B	стрельба очередью
M	карта Арулько
N	переключение между перекрывающимися мишенями
Ins	карта текущего сектора
W	включение /выключение детализации зданий
T	включение /отключение показа крон деревьев
V	номер версии игры
A	автоматически оказать первую помощь
U	Прицел
` (~)	зкран инвентаря
Alt+X	выход из игры
Alt+S	быстрое сохранение
Alt+L	загрузка игры из слота быстрого сохранения
Shift	при нажатой клавише позволяет мышкой выбрать несколько наемников
End	продолжить движение
H	получение контекстной справки

тыл, поближе, чтобы пару очередей в голову хватило. Вот вы и заполучили свой первый прибор ночного видения прелестей жизни.

Заводим всю группу в крайнюю дверь западного здания и готовимся к отражению массированного нападения – проверяем полноту магазинов во всех пушках. Ставим бойцов к стенам (в основном – к юго-западной) и нажимаем кнопку на стене. Кнопка управляет открытием всех внешних дверей. Как повалят дейдристы – сохраняйтесь в новом слоте после каждой отправки клиентов к праотцам.

Как поток желающих иссякнет, выводите Тень наружу, и за угол. Ежели будут стрелять – предварительно подставьте им другого персонажа, которому поясните, что так надо. При желании и некоторой трате времени всегда можно найти вариант, при котором никто не пострадает. Шаг вправо, шаг влево – и пуля дура пролетит мимо. Тень устраивается на крыше со снайперским винтом, откуда и отстреливает всех, кто мешает процессу нашей жизни.

И вообще, обратите на "крышные" варианты особое внимание, иногда противник просто гениально мажет по засевшему на втором этаже бойцу. Все "молоко" пулями нашпигует, а в него ну никак не попадет.

Из приличного добра вам достанется полный комплект экипировки "Спектра" и пара винтовок M14 под натовский патрон 7.62 мм.

I14

Противники вооружены пистолетами и автоматами. Основную группу спрячьте где-нибудь – хоть и на крыше одного из домов.

Действуем Тенью, которого вооружаем лучшим оружием из имеющегося в наличии.

Маневр, маневр и еще раз маневр – вот наш лозунг для перестрелок в



городе. Всадили в клиента пульку и нырнули за угол. Иногда для разнообразия залазим на крышу.

После зачистки квадрата Димитрий сообщит, что где-то здесь есть шпион Дейдраны. Не знаю, искал я его и не нашел.

Мэтт – у него в тюрьме в Тикси сидит брательник. Нужно помочь его оттудова вытащить.

Онти – нужно уничтожить логово кошек-убийц (к западу от дома заказчицы). Врет ведь, в моей игре логово кошек оказалось в аккурат на юго-восток от города. Только лучше



туда не суйтесь, там кисок такое количество, что могут телами задавить. Да и мазать вы по ним будете очень прилично на этом этапе игры. Пусть погуляют чуток, никуда они от вас не денутся.

H13

Академия. Местность "заражена" достаточно крутыми бойцами с автоматическим оружием. В одной из комнат сидит генерал, с которым можно поговорить. Нет, сначала лучше разрядить ему в бОшку автомат, а потом уже говорить (вспомните правила злого властелина :)). Самое интересно, что так и получается. Он успеет сказать вам, что пора готовиться к смерти и, если у него остались экшен-поинты, попытается выстрелить.

Аналогичным образом стоит убрать и лейтенанта Конрада Жилетта – сначала пришить, а в процессе скармливания свинца выслушать его бахвальные байки.

Вещи: штаны и жилет "Спектра", австрийская штурмовая винтовка Steyr под патрон 5.56, которая прослужит вам верой и правдой практически до самой победы. Противотанковый гранатомет тоже используйте сразу – взорвите дверь комнатки, что примыкает к внутреннему тиру. За ней сидит шибко резвый гад, который всегда стреляет первым, если двери открывать как мама учила. В нашем же случае он ничего не успеет предпринять.

I13

Армейские помещения – казарма, карцер, мастерская, столовая... Повсюду двери с ловушками. Обойдите здание по периметру, заберитесь на крышу, осмотрите сверху внутренний двор, пальните пару раз в воздух, если противника не будет. Ловушки на дверях

деактивируются рубильником, который нужно выставить в "желтое" положение. Соберите все ключи, а их будет достаточно много.

Множество запертых ящиков, снабженных защитой от банального взлома. Пора нанимать Тревера Колби с его 99 показателем механика.

Тем временем...

Позаботьтесь о том, чтобы в Альме появилось обученное по полной программе ополчение. Будьте готовы в процессе воспитания отразить несколько атак дейдрунов. Обязательно сохраняйте игру не только во время тактических схваток, но и во время отдыха, переходов и т.п. Как показывает опыт, подразделения противника всегда четко выполняют руководящие указания – если им приказано напасть на какой-нибудь квадрат, то никакие силы противника их не смутят. Вот почему вы всегда сможете приготовить им сюрприз в виде максимально крутого контингента ополченцев во главе с вашим бойцом. Именно участие Хомы Сапиенского позволит склонить чашу весов на вашу сторону, искусственные идиоты очень редко демонстрируют на поле боя искры разума.

Получив по 20 "голубых" бойцов в каждом квартале города, отправляемся захватывать ПВО.

ПВО
D15

Ничего особенного, кучка оппонентов, не способная разглядеть на приличном расстоянии подкрадывающихся ползком закамуфлированных профессионалов. Снайперские навыки позволят отстрелять их по очереди. Внутри домика – три ящика, защищенных весьма сложной защитной системой. Попробуйте пострелять по замкам, иногда помогает. Как только квадрат перейдет в ваше распоряжение, вертолетчик не замедлит выдать координаты всех остальных точек ПВО. Уходя из сектора – гасите свет, в смысле – оставьте себе достойную смену в виде ополченцев и ополченок. А поровну и тех и других сможете? :)

Тем временем... или бей жлобов – спасай Арулько!

Пришло время увеличивать доходность нашего предприятия. Посему двигаем к центру карты, где расположился живописный шахтерский городок Камбрия. По дороге заглянем на квадрат F10. Странная колония обитает на этом клочке земли с проинсталлированной на нем фермой. Не то бандиты, не то гомики, не то и то и другое. Верховодит ими некто Дзрил.

Было дело (на easy уровне), потрепали моих орлов и орлиц на этом квадрате дейдранцы. Пришлось разбить лагерь и зализывать друг дружке раны. Только-только кровь остановили, как эти уроды заорали "Мочи их, мужики" и открыли огонь из всех видов оружия. Но супротив сэйвлода не попрешь, правду говорю? Загрузил я финиш боя, загнал всех своих мужиков в комнату без окон, а последним зарядил взрывчатку среди скопления "фермеров". И быстренько к остальным его.

Как рвануло, так они и поперли. Перли, перли, пока все не выперли. Слезоточивым гранаткам – отдельное пасиба. Винчестеров после них осталось, хоть выбрасывай. А еще - в сарайчике ящики с недурственным скарбом.

Вот почему, зайдя на этот же квадрат, но уже на hard'e, я безо всяких заморочек совести открыл огонь первым. Чего и вам рекомендую.

Тем временем...
I16



Логово кошек-убийц. Этих тварей здесь действительно до чертиков. Бейте очередями и постарайтесь при этом не задеть друг дружку. Без запаса патронов и достаточного количества автоматических стволов посещать не рекомендуется.

Камбрия
F9

Несколько разрушенных зданий, которые прилично заминированы. Если наткнетесь на праздно валяющиеся взрывчатые предметы, так и знайте – без определенной мороки вам их не прикарманить.

F8

А вот и госпиталь, куда ваших раненных предлагал доставлять всадник.

Винс – с этим товарищем бесполезно заговаривать, пока не перестали посвистывать пули и рваться гранаты. Но и после наведения порядка из него путного слова не вытянешь.

Стивен – после перехода на угрозы, скажет, что уже согласен с нами сотрудничать.

Предметы: рентгеновские лампы, Состав 18 (несколько штук), медный провод, резинка, большое количество аптечек.

Боб (на кресле-каталке) – этот покалеченный заика поведает вам грустную сказку о том, как на него в шахте напало "оно", вот вам и первая ласточка о мутантах королевы Дейдраны. Ничего, если будет совсем туго мы у Сигурдни Уивер проконсультируемся, а то и без нее обойдемся. Подумаешь, мута-а-а-анты...

G8

Стандартное сопротивление обычных вояк.

Городок медицинского персонала, уровень жизни повыше, чем в окружающих деревнях, а проблемы те же. В том числе и с подрастающим поколением. Вот и Марта волнуется – ее сынуля Джои ушел из дому, и она просит привести его обратно. Скорее всего, он торчит в одном из городов.

Особых предметов не обнаружено.

H8

Домишко мастера и сарайчик – вот и все здания. После зачистки квадрата (применяйте бронебойные, "синеголовые" пульки здесь малоэффективны) поговорите с Кэльвином. Сразу же после этого шахта начнет приносить доход. Обыщите шахту, продайте слитки и приступайте к воспитанию бойцов ополчения.

Из предметов: алюминиевый прут, миномет, керамические пластины (усиленная такими пластинами красная "спектральная упаковка" дает 99 процентов брони).

G9

Поселок из небольших коттеджей. В забегаловке мне встретился Крыс (ну вылитый Марлон Брандо времен съемок "Крестного отца"), который после пары наездов раскололся и признался, что именно он занимается селекцией рептионов. Что он уже скармливал тварям тела мертвецов и совершил еще множество разных грехов. Противная личность, я его прикончил. Исключительно из эстетических соображений, чтобы воздух очистить.

Местный умелец Перко готов ремонтировать все на свете, что не связано с электроникой. Только не воруйте у него инструмент, он этого не любит.

Здесь же, в кафе состоялась встреча с Кармен Данчо, который является чем-то вроде охотника за головами. Если нам удастся

прикончить определенных террористов, он поделится с нами гонораром (доказательство выполненного заказа – голова цели). Сведения о "целях" сброшены на дискету, которая поступает в наше распоряжение. В дальнейшем Кармена можно будет искать в северной части страны, например, в аэропорту. Информация при просмотре дискеты копируется в папку "Файлы" на жестком диске вашего лэптопа. Дискету можно выбросить.

В магазине Кейта можно продать/купить снаряжение и оружие. На складе (открывать его лучше ключом, который выпадет из одного из отстрелянных охранников) есть неплохой запас амуниции.

Тем временем...
F12

На этом квадрате ошивается Гамос, которого удалось подрядить на службу всего за 250 монет в день. Это не постоянное место, где его можно повстречать, он кочует из одного квадрата с дорогой в другой, не удаляясь от центра карты. Главное – чтобы была дорога, по



которой он гоняет свою машинку. Кстати, если вы его уволите, средство передвижения останется у вас.

Тем временем...

Королева, постоянно узнавая о наших прогрессирующих успехах, вконец оборзела и решила применить средство устрашения – мутантов-жуков. Тех самых, которых подкармливал трупами брандонистый Крыс. Рептионы вам встретятся нескольких разновидностей. Самые крутые – живучие зеленые твари, которые еще и плюются чем-то явно ядовито-кислотным. Далее идет более разновидность послабее, которая плеваться не в состоянии, да и хит-поинтов у них поменьше будет. Ползающие личинки практически беззащитны, зато плюются не хуже "старейшин". Коконы предназначены для использования в качестве мишеней, напасть на вас они не в состоянии. И, наконец, огромная жучиха-королева, на плевок которой лучше не попадаться. Отстрелите ее в пошаговом режиме самым шустрым персонажем. Если вы уж до нее добрались, то никто справедливой расправе не помешает.

Как получите сообщение о первой атаке монстров – собирайте все боеприпасы, прихватывайте по запасному стволу – и лезьте в шахту. Всей компанией, каждый боец будет на счету, каждый магазин. Стрельба одиночными отойдет на второй план, в основном огонь будет вестись очередями в упор. Имейте в виду, что подлечиваться и ремонтироваться не удастся, всю жучиную экспедицию придется проделать на одном дыхании. Пригодятся гранаты, как горчичные, так и слезоточивые. Устраивайте засады, сохраняйте игру после каждого удачного раунда (в новом слоте, естественно) и через каждые двадцать метров подземелья.

Что приятно, после завершения истребления жучиного поголовья, игра любезно предложит вам "срезать угол" (вместо перехода в предыдущую локацию, вы сразу сможете оказаться на поверхности).

После восстановления производства уделите некоторое время зачистке квадратов, соседствующих с "вашими" городами.

ПВО2
I8

Центральный пост ПВО страны, защищен довольно сильными бойцами. Одна из локаций, в которых вы можете встретить старину Майка, который подрядился выполнить заказ на ваше устранение. Деньги, понимаешь... Не обращайте внимания на его похвальбу, стреляйте первыми. Полюбуйтесь дизайном винтовки, которая останется на теле бывшего соратника. И не вздумайте таскать ее на себе до финальной схватки, вы больше не найдете к ней патронов.

Можно собрать неплохой урожай предметов: снайперская натовская винтовка (дальность прицельного выстрела - 80 м), амуниция, гранаты.

Захват территории, как водится, предпочтительно выполнить ночью, когда противник видит нас куда хуже, чем мы его. И сразу же клепаем взвод охраны.

Грам
H3

Ночная атака квадрата с шахтой проходит успешно, несмотря на ожесточенное сопротивление весьма сильной охраны. Беседуем с мастером Карлом. Желающие могут слазить в шахту за мелочью на сигареты.

Ну да, к этому моменту толщина вашего кошелька уже должна была обеспечить присутствие в отряде пары действительно классных мастеров плаща, кинжала, отвертки, пулемета и т.д. и т.п. Лично я остановился на "зубре" нашего дела – Гасе. Тем более, что я давно уже выплачиваю Тени больший гонорар.

Пора поднимать процент локальной популярности – отправляемся захватывать оставшуюся часть города.

H2

Небольшой заводик и пара мелких зданий. Оборона состоит из крутых и элитных дейдранцев. Опять-таки лучше действовать ночью, о чем я впредь напоминать не буду. В местном баре наливает пиво странный бармен, просмотрите записи вашего десктопа – так и есть, это Сэмми Элги (он же – Химик). Имейте в виду – он очень быстр и, при попытке разрядить ему в черепушку автомат, может перехватить инициативу и нашпиговать вас свинцом. Вот почему его устранение нужно поручить самому защищенному персонажу в группе. Вот только отделить голову от тела я так и не смог. По слухам для этого дела может пригодиться мачете.

Из полезных предметов в секторе можно прихватить противотанковые гранатометы, автоматы с прицелами, гранаты и амуницию, бронежилет "Спектра".

H1

Торговый район города. Охранников хватает, но Billy The Kid'ов среди них замечено не было. В местной мастерской Арнольд возьмется починить любой ствол. Только не берите ничего такого, что плохо лежит, а то он и обидеться может. А местный мастер по ремонту электроники Фредо тоже готов предложить свои услуги. Только вот что у него ремонтировать? Пока что нечего, все еще впереди. И еще – этот парень тоже воришек не любит.

Как вскоре выяснится – Фредо может выставлять исходное состояние системы управления стрельбой ракетных винтовок, с которыми вы вскоре познакомитесь (чем выше уровень игры, тем раньше они будут применены против вас). Тащите винтовки к нему, и он "сотрет" с них отпечатки пальчиков. После этого винтовкой сможет пользоваться тот персонаж, который произведет из нее первый выстрел.

G2

Небольшой заводик по производству подствольных гранатометов, минометов, снарядов к ним и прочих боеприпасов. Приготовьте заранее ножницы для проволоки – придется делать дырки в ограждении.

Преодолеть сопротивление сложности не составит. Соберите оружие, не торопитесь использовать обретенное тяжелое вооружение, вам еще предстоит завоевывать квадраты, где без мин будет совсем туго.

Присоедините подствольники. В ящиках найдете стальную трубу, пружину и алюминиевый прут.

G1

Несколько коттеджей, сопротивление стандартное. Пошарьте по шкафам в домах населения в поисках составных частей полезных девайсов – липкой ленты, клея, металлических стержней или трубок.

Именно в этом тихом городке мне повстречался один из "заказанных" преступников – Ти-Рекс. Не суйтесь к нему персонажем, на котором не навешана максимальная броня. После первого же выстрела по нему будет открыт огонь из пары Узи. Дух вышибает такое сочетание, я вам скажу... Поэтому рядышком держите еще пару бойцов с полными магазинами.

Тем временем...

Достали. Прут и прут на мирные арульковие города. Банда за бандой, да все элита, да с ракетными пушками. Да, это вам не на Easy. Достали. Посему издаю Приказ № 1, текст приводится полностью.

Секретно
День борьбы "Ч", г. Грам

Приказ №1

В связи с участившимися случаями бандитизма и подлых нападений крупных бандформирований на города и села

ПРИКАЗЫВАЮ

1. Создать отряд быстрого реагирования в составе трех человек. Отбор персонала провести на конкурсной основе, обязательны снайперские и медицинские навыки. Особое внимание обратить на возможность автономного существования отряда, для чего нанять вспомогательный контингент, обеспечивающий бесперебойное снабжение боеприпасами, мед. препаратами и снаряжением. Для усиления выдать из резерва ставки миномет и два гранатомета с полным боекомплектом.

2. Начальнику штаба обеспечить ежедневный контроль за появлением гранат и минометных снарядов в продаже с обязательным их приобретением. Для доставки отряда к месту появления банд использовать вертолет и наземные виды транспорта.

Режим работы – аврально-премиальный. В перерывах между боями – тренировки, обучение горожан и отдых.

Ответственность за выполнение приказа возложить на Андрея Терминатора, пусть ему икнется!

м.п.

Главнокомандующий силами Сопротивления Арулько
подполковник запаса
BIB The Tall

ПВО
D2

Пара небольших зданий и пусковые установки, все обнесено проволочным забором. Оборона стандартная. В ящиках – пара "восемнадцатых" составов и кое-какие боеприпасы. Сразу же клепаем достойную смену в лице ополчения.

Читзена
B2

Несколько халуп да домишко горного мастера. Сопротивление на обычном уровне. После разговора с Освальдом, шахта начинает "давать стране угля". Ввиду небольшого размера городка, к воспитанию ополчения можно приступать после первой же победы.

A2

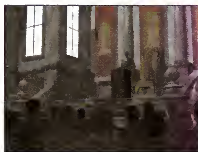
Религиозный центр Арулько. У местных дейдранцев на вооружении имеется пара снайперских винтов. Каменный заборчик словно создан для того, чтобы из-за него отстреливать неприятеля.

По территории бродят два туриста – Джон и Мэри, которые попали в эту забытую Богом страну по недоразумению и теперь никак не могут из нее выбраться. Соглашайтесь сопроводить их до аэропорта в Драссене – они в долгу не останутся (Мэри вручит вам 2000 монет, а Джон пообещает прислать две любимых "пушки" с укороченными стволами). Заранее предупрежу, толку от этих пушек будет немного, да и магазины у них всего на пять патронов. Кстати, нам пора навестить Мигеля – после того, как мы захватили пять городов, этот парень готов перейти под наше непосредственное командование.

Перед уходом побеседуйте с Янни – служителем местного храма. Он попросит вернуть в Читзену местную святыню – золотой Кубок Удачи. Его местонахождение – музей в Балайме.

Тем временем...

Из аэропорта на винтокрыле мотаем в Омерту, где навещаем бункер Мигеля. В результате и он сам, и его сподвижник Карлос присоединяются отряду. Самое время свозить этих молодцев в аэропорт,



где их ждет груз из минометных снарядов и гранат. Тем не менее, обратите внимание на организаторские способности Мигеля, это же прирожденный воспитатель милицейских контингентов.

Сан Мона
C6

Магазины, домики, жители... Ничем не примечательный район города. В магазине кожаной одежды Энжел может продать вам куртку с кевларом за 950 баксов. Слово за слово, и вы выудите из него историю о сестре Марии, которую держат в борделе на соседнем квадрате против ее воли. Надо бы девушку вызволить.

В запертом доме, в шкафу лежат медный провод и клей.

C5

А это уже более злачный квадрат города. В доме в северо-восточной углу заимствуем из сундука порнокассету с лесбийским фильмом. В сексшопе встречаем Брэнду и Ганса. Из их перепалки нам станет известно о панке с серьгой (синяя куртка, желтая майка), который скупает всю местную порнушку.



Отдайте Брэнде видеокассету. Она выйдет из магазина, а Ганс с заговорщическими ужимками позволит вам пройти в подсобку. В которой торчит Тони – ходячий магазин оружия и прибамбасов к нему. Нда... Неплохо-с. Прицелы, сошки, ракетные заряды, подствольник и гранаты к оному.

Правда, стоит это все тоже недурственно. Зато не нужно морочиться с авиадоставкой.

В соседнем салоне Tattoos – татуировщик Кайл, который мечтает



арендовать магазин у Энжела.

По городу шляется Игги Палков, наемник, которого подрядил все тот же старина Майк.

Оказывается, Игги можно тут же переверботать, за 1950$ суточных. Парень он не такой уж и супер-пупер (меткость - 87), зато вооружен ракетной винтовкой. В общем, решайте сами, нужен он вам, али не нужен.

Подбираем бродягу-мальчишку Джои (угрожайте ему, иначе не согласится). Доставляем его на вертолете мамаше Марте в Камбрию (G8). В благодарность она скажет вам, что ее муж работает в больнице и что вы можете упомянуть в разговоре с доктором их фамилию (я не поленился – проверил, доктор все так же тупо твердит что-то свое). Возвращаемся опять на С5.

В борделе вас встретит хозяйка-мадам и охранник Билли. Попасть внутрь можно вполне легально – заплатив за услуги. В одной из комнат лежит ключ, которым можно открыть кое-какие двери. Рубильник на стене. В наиболее удаленной от входа комнате вы не увидите лыбящейся рожицы, зато сможете побеседовать с Марией.

По идее, эту подругу надобно доставить к ее братцу на соседний квадрат. Только у меня это не получилось, несмотря на то, что я вырезал всю охрану и оборону борделя вместе с примкнувшими сочувствующими. Может из-за того, что я это сотворил после расправы над боссом на соседнем квадрате, после чего куда-то запропастилась хозяйка заведения. В общем, сорри, этот кусочек истории придется осилить без помощи.

D5

Зайдите в местный бар, здесь проводятся бои без правил. Поговорите с Дэрреном и выставьте своего бойца, только не забудьте – драка будет кулачной, оружие уберите заранее (у меня дрался Маг, который ни одного удара не пропустил, избивал противников как младенцев). На бой придет посмотреть местный мафиозный босс. Проведите три боя (ставка от 1000 до 5000$), после третьей победы босс проникнется к вам уважением и предложит навестить его для разговора.

Что ж, навещаем. Во время беседы мафиози попросит вас раздобыть для него тот самый золотой Кубок Удачи, который является реликвией народа Арулько. А он вам за это дело аж 20 тысяч монет отвалит.

В общем, т.к. я с самого начала решил отдать кубок в музей, пришлось босса замочить, несмотря на все его и охранников нежелание отправляться в лучший мир вне расписания.

Рядом с большим домом, в котором находится босс, есть два поменьше, где торчит по 1-2 охранника. Разделите своих людей на две группы и заведите в эти домишки, а потом уже начинайте атаку. При таком варианте бандиты сами будут выходить к вам на отстрел, а когда поток желающих схлопотать свинцом промеж глаз иссякнет, добейте бандюков в их собственной резиденции.

Как окажется, перебить придется практически все население квадрата. Но труды будут вознаграждены по достоинству – на теле босса вы возьмете 20.000$, на Дэррене – 14.000$. В подвале (шахте) под зданием босса – еще 30.000$ в ящиках. Вход в подвал – в торцевой комнатке. Обратите внимание на сигнализацию, когда вы будете выбираться из подвала, она опять сработает, вызвав нападение недобитой части населения. В конечном счете в живых останется один только бармен :) .

Вот так и рождаются легенды.

Эстони
I6

Местная свалка, по которой бродят Скиппер и Джейк. Второй представляет собой еще один магазин, в котором можно купить все на свете, в т.ч. и оружие. Также он сообщит о том, что в тюрьме в Тиксе отсиживает срок его друган по имени Брием Друз (он же Шенк). Нам предлагается передать привет, ежели увидим этого господина. На свалке можно найти резинку, стальную трубку и пружину, пригодятся для самоделок. В доме – пара липких лент в аптечке.

Тикса
J9

Тюрьма, охраняемая профессионалами с некоей Кристин во главе. Перед смертью эта подружка успела пролепетать, что мы совершаем ошибку. Я сначала выпустил ей в голову автоматную очередь, а уже потом подумал над ее словами. Не ошибается тот, кто ничего не делает, так что была права эта Кристин.

Как перестреляете защиту (рекомендуется использовать окна), пройдите к камерам – освободите Динамо. Полечите его и поговорите за жисть. Выслушав трагическую историю гибели сына, наймите его за 50 баксов в день. Динамо утверждает, что вскрывает бесшумно любые замки. Может на easy и вскрывает, а на hard'e у него это дело далеко не всегда гладко проходит. В жилом доме прикола ради поболтайте с Брюстером – мужем усопшей начальницы тюрьмы. Этому типу не терпится пожать вашу мужественную руку.

Подвал тюрьмы

Вот здесь сидят парни посерьезнее, в предбаннике подождите, пока они на вас сами выскочат, а потом принимайтесь за зачистку помещений. Предельная осторожность рекомендуется. С Шенком поговорите после окончания стрельбы. Он попросит доставить его в Эстони, в этом случае он поможет вам с бензином.

Из подвала можно спуститься в



подземелье, где содержались жуки. Ничего там интересного, мы эти груды костей уже видели в Драссене.

Тем временем...

Турист Джон сдержал таки слово – в Драссен присланы стволы – два самых крутых пистолета в игре (Автомаг III, под патрон 7.62 НАТО, лупят на 22 метров с уроном 29 поинтов).

Балайм
L11

Небольшой городок, в котором обитают зажиточные сторонники режима. Обнесен стеной из-за которой очень удобно отстреливать охрану. Даже в дневное время. Часть противников засела в домах, отвлекайте их внимание от подбирающегося наемника выстрелами по окнам.

При осмотре зданий будьте осторожны – встречаются ловушки. В одном из домов, в комнате с тремя зелеными креслами из комода возьмите приставку к джойстику.

Из жителей на глаза попадется Арманд. После первой же угрозы он сам сбегает к тайнику и принесет 10.800$. "Хороший мальчик, завтра принесешь в два раза больше".

А вот и евойная жена, Лора. К сожалению у этой дамы в "буковской" версии зафиксировано помутнение рассудка – она считает себя собственным мужем и при попытке поговорить сообщает, что "... Меня зовут Арман Ричи, мне неинтересно, зачем вы в Балиме." Название города бедняжка тоже переврала.

В связи с этим, чего с ней делать непонятно. Молчать, гусары!

L12

Да здравствуют заборы! Даешь каждому городу по каменной стене! Можно с бойницами.

Отстреливаем неприятеля из-за укрытия. На втором этапе можно забраться на крышу одного из зданий, дейдристы туго просчитывают, что им нужно делать в подобных случаях. Потом добиваем остатки местного ВОХР'а.

Наутро посещаем магазины бытовой электроники и инструментов, где прикупаем у владельцев Фрэнса и Сэма кинокамеру, дисплей от игры, медный провод и батарейки.

Теперь мы можем собрать т.н. рентгеновский определитель по следующей схеме:

1. Дисплей от игры + медный провод = Дисплей.
2. Приставка к джойстику + Рентгеновская лампа (из госпиталя) + Жвачка = Рентгеновский Аппарат.
3. Рентгеновский аппарат + дисплей = Рентгеновский определитель.

Только толку от него много не ждите – батарейки шибко быстро расходуются.

В музее из разговора со смотрителем-охранником Элдином выясняем режим его работы: с 07.00 до 22.00. Ежели нет личного повода кончить старикана – дождитесь вечера, отключите сигнализацию (красная кнопка в подсобке), берите кубок и вызывайте вертолет. Пора вернуть реликвию народу. Отправляемся в Читзену.

Тем временем...

Чудна Читзена при тихой погоде, когда мерно и плавно несет Днепр воды свои где-то на другой стороне планеты...

Подходим к Янни и, торжественно бубня туш, вручаем старику Кубок Удачи. Старик тронут, отныне отношение населения пяти городов к нам будет максимально благожелательным.

Тем временем...
L10

Пригород Балайма, где расположилась бензоколонка Дэйва. Он продаст вам подержанный автомобиль всего за 10.000 баксов наличными. Приходите через день забрать покупку, ему нужно выполнить кое-какую предпродажную подготовку. А как бензин закончится – заезжайте, Дэйв заправит бак бесплатно.

Тем временем...
H7

В этом секторе обосновался сбежавший от Дейдраны ученый Шиз. Он почти закончил создавать робот, который может пригодиться для покушения на королеву. Не хватает мелочи – видеокамеры и винтовки.

Доставляем ему и то, и другое: винтовку подберем на дороге, а камеру – купим в магазине в Балайме.

Нда... И из-за этого куска, как бы это помягче выразиться, железа, весь сыр-бор? Дохлый механизм, стреляющий одиночными, мажущий мимо цели, с жалким количеством action points. В общем, овчинка



выделки не стоит совершенно.

Орта
K4

Небольшой домишко, обнесенный все тем же забором из колючей проволоки. Работаем строго ночью!

Противник не только умен, дальнозорок и осторожен, но еще и вооружен ракетными винтовками. Последний засел в самом домике и упорно не хотел погибать. Пришлось схитрить: для начала я выбил несколькими пулями окна, а потом начал в них постреливать с трех разных позиций. "Последний из могикан" только успевал корпусом вертеть, из-за чего никак не успевал перехватывать ход.

В живых (пока) остался некто Вальтер, который начинает гнать про то, что здесь вроде как люди с кошками работают. Это при такой-то охране? После стандартного обшаривания помещения выясняется, что запертую бронированную дверь не берет даже усиленная HMX



взрывчатка, миномет крышу не пробивает, противотанковый гранатомет для двери и стен здания – все равно, что рогатка из моего детства. Остается последнее универсальное средство достижения цели – доллары. После того как предложенная сумма выразилась двадцаткой с тремя нулями, Вальтер раскололся и признался, что на самом деле кошки здесь для видимости, а основное назначение заведения – производство современного оружия. И открыл ту самую дверь (впрочем, позже я выяснил у знатоков, что вроде как взорвать стенку все же можно. Не знаю, у меня не получилось).

"Эта белая, белая дверь..." - вспомнилась мне песенка с гениальной мелодией Чернавского, после чего я пристрелил Вальтера и забрал обратно деньги. Жадничать вредно.

Спускаемся по лестнице в подвал. После устранения с пути первых встречных, проходим во вторую комнату. Из нее будем двигать на северо-запад. Дверь управляется кнопкой на стене. В коридоре пара противников, после их упокоения на "перекрестке" делим группу на две части и разводим к противоположным дверям. Внимание! Кнопка на стене откроет обе эти двери. Уничтожаем появившегося противника. В этот момент на "перекрестке" рванут два горчичных заряда, после чего ожидайте удара с тыла. Заведите обе группы за двери - к перекрестку уже подошла новая порция неприятеля. Как оказалась – последняя. С этими ребятками лучше разговаривать гранатами, надеюсь, они у вас с собой есть.

В комнатушке с дисплеями берете ключ-карту, с ее помощью открывается еще одна дверь на северо-западе. За ней коридор, из которого можно зайти в три комнаты. В левой торчит ученый малый по имени Эрнест. Угрожайте ему до тех пор, пока он не отведет вас к двери с электрической ловушкой. После того,

как Эрнест откроет дверь – возьмите шесть "чистых" ракетных винтовок и боеприпасы к ним.

Тем временем...

Пора подбираться поближе к королевскому телу. Пойдем по прямой, не отвлекаясь.

M4, Фермы

Два танка при поддержке кое-какой пехоты. То ли танки попались тяжелые, то ли hard – это вам не easy, но танки убивались только с трех попаданий мин или зарядов из противотанковых гранатометов.

Медуна
N4, ПВО

Эта ПВО'шная точка очень неплохо защищена группой элитных бойцов вооруженных ракетными винтовками. Два танка, защитное ограждение из колючей проволоки, забор.

Можно порекомендовать следующий вариант. После отстрела неприятеля, который встретит вас на углу площадки, с помощью гранаты проделываем проход в колючей проволоке и прорезаем дыру в заборе. Вот мы и в тылу врага, забираемся на крышу единственного здания, подтаскиваем народ с минометами и гранатометами. Определившись с местонахождением танков, уничтожаем их. Причем это можно сделать даже в реалтаймовом режиме. Самих танков при этом не



видно, что не помешает результативно "отбомбить" их позиции.

Отстрел засевших в индивидуальных загородках снайперов – дело техники. Вскрыть ящики мне так и не удалось, несмотря на наличие электронного ключа :(. Стрельба по замкам также оказалась бесполезной.

N3, Аэропорт

Будьте готовы к тому, что сразу же после высадки вам может понадобиться пара ПТГ (в зависимости от того, как вы расставите своих людей при переходе). Вам противостоят три бронированные машины и дюжина (или около того) дейдранцев, которые рассажены по заранее укрепленным позициям. Брать сектор целесообразно только ночью, чтобы избежать излишнего перекрестного огня. Маневр + скрытность – в этом формула успешной операции на этом квадрате. Отвлекающие выстрелы тоже пригодятся.



Урожай будет обилен, запас израсходованных во время атаки ПТГ и минометных снарядов будет восстановлен.

O3, Лабиринт

Один из самых красивых квадратов игры. Прекрасный полигон для того, чтобы убедиться, что ракетные винтовки – это круто. Противники – все больше элита королевских вооруженных сил, а сталкиваться с ними придется нос к носу. Обычные боеприпасы от этих мальчиков и девочек откусывают по несколько поинтов жизни, а вот ракетки – будьте любезны. С одного, максимум - с двух попаданий кладут любого.

Также успешно действует тандем гранат – сначала парализующая, а следом – горчичная или слезогонная.

Два танка в качестве экспонатов бестолково и беспомощно ждут, когда вы всадите им в крышу пару мин с намалеванной белой краской надписью "По Медуне!". Часть территории густо заминирована, но сам сад-лабиринт в этом плане не опасен.

O4

Магазины, кафе, маленькая больница и т.д. Все это охраняется танком и группой весьма добросовестных противников. Особого смысла тратить ПТГ перед решающим штурмом не видно, разве что для получения полноты картины. Дверь в большое здание открыть не удалось, пришлось взрывать. Уж больно неплохие трофеи остались лежать внутри на телах защитничков. В больнице возьмите пару восемнадцатых составов.

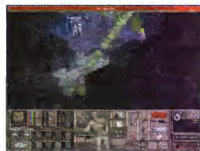
P3

Дворец Дейдраны. Танки отсутствуют, зато бойцы – сплошь элитного типа, вооруженные ракетными винтовками. Пошумите чуток у ворот, после чего – забросайте пятачок за ними гранатами всех расцветок. Можно и пару раз из миномета шугануть, тем более, что больше минометы вам не понадобятся.

В центральном (тронном) помещении сидит человек шесть серьезных приверженцев антинародного режима. Заходить в двери не рекомендуется, проще взорвать стенку и получить доступ к окнам, через которые и расстрелять обреченных. Только не забывайте переползать к новому окну после каждого выстрела.

Ежели королевы в тронном зале не окажется – спускаемся через камин (в кабинете) в подземный бункер.

Здесь главное – не торопиться. После устранения двух охранников, к вам выбегут еще несколько. Подберите электронный ключ, с его помощью можно открыть дверь.



Возле пульта охраны (в глубине бункера) на стене имеется рубильник, который управляет включением мин, установленных в коридоре, ведущем к апартаментам Дейдраны.

А вот и она сама, спокойно взирающая как Тень прошивает очередью голову ее последнему охраннику.

Вызвать Дейдрану на сколько-нибудь содержательный диалог также не получилось. Пришлось пристрелить. И поделом ей.

И что ей мешало с самого начала предложить больше? ▲

Ян Масарский aka Plague J. Pestilence

Total Annihilation: Kingdoms

Написание гайда по TA:K - дело довольно хитрое. Осложняется оно тем, что, кроме обычных патчей, для игры периодически выпускаются новые юниты, которые могут здорово повлиять на уже сложившиеся стратегические и тактические ходы. Так, к примеру, на момент написания этого гайда, вышел патч и два юнита. Flying Builder являет собой столь желанное усиление воздушных сил Aramon, а Rictus - еще один нехилый монстряка в бестиарии Taros. Не скажу, что это радикально все изменило, но тем не менее. Учитывайте, что все может поменяться.

Гайд делится на две части - советы общестратегического характера и специфические советы для каждой из четырех сторон. Приступим, помолясь.

Экономика

Несмотря на то, что TA:K - классическая, в общем, RTS, у нее есть одна особенность - экономическая модель. Ресурс у нас один - мана, с ее помощью мы и строим, и чиним, и лечим. Хотел было добавить "калечим", но калечим мы с помощью других вещей. Собирается мана на специальных месторождениях, варьирующихся размером. Для сбора у нас есть два вида строений - Lodestone и Divine Lodestone, последний работает ровно в два раза эффективней первого. Вышеупомянутая же особенность заключается в том, что мана в этих месторождениях не ограничена, а ограничена только скорость ее сбора. Точь-в-точь как металл в оригинальном TA, но с одним существенным отличием - никакими другими способами, кроме как вышеописанным, мы ману собирать не можем. Не можем построить ядрену электростанцию и трансформировать неограниченную энергию в металл. Мы теряем автономность и попадаем в зависимость от месторождений.

Итак, у нас есть неограниченный поток ресурса, на который мы отстраиваем базу, укрепляем ее, создаем армию. У нас есть некий запас маны, максимальный размер которого определяется количеством зданий и строительных юнитов. И у нас есть две переменные - это приток маны и ее расход. На умелом балансировании этих двух переменных и базируется менеджмент ресурсов в TA:K. Проще говоря, нужно следить, чтобы тратилось маны не больше, чем добывалось. Резерв маны, на всякий пожарный, должен быть всегда полон, поэтому лучше, если добыча маны слегка превышает расход, но не сильно! Иначе мана пропадает впустую, потому что максимальное количество хранимой маны, как мы помним, ограничено.

Экономическое доминирование - это залог успеха в любой RTS, и в TA:K оно, как несложно догадаться, заключается в изрядном количестве принадлежащих нам месторождений. Если, к примеру, в StarCraft'е количество собранных ресурсов определяло, сколько тот или иной игрок сможет построить юнитов, то здесь такого ограничения нет, а разница заключается в том, с какой скоростью игрок может построить армию того или иного размера. Преимущество в скорости, как правило, и определяет победителя.

Теперь нам надо не столько морить врага ресурсным голодом, сколько душить его производство, отвоевывая у него источники ресурса. Обладая 90% месторождений на карте и будучи способными их защитить, мы можем быть уверенными в победе на те же 90%. Поэтому приоритетом нашим является отвоевывание ресурсов, а не уничтожение вражеской армии. Покуда есть мана, любая потеря восполнима. В TA:K принято воевать с размахом, так что потери всех сторон, как правило, весьма велики. Уничтожение источника вражеской силы - вот наша первоочередная задача.

Обеспечив преимущество в количестве собираемой маны, нужно не зевать и использовать это количество по назначению. Важно не расслабляться, отвоевав большую часть месторождений, и начать массовое производство, используя преимущество в скорости создания армии. Нет никакого смысла иметь приток маны +500, если тратятся те же -100, что и у противника - таким образом, преимущество сводится на нет.

Отстроив, наконец, немереную тусу гипермощнецких юнитов, с легким сердцем посылаем их на вражескую базу, не забывая при этом штамповать вторую тусу, буде первая с задачей не справится. Будучи неспособным, из-за нехватки ресурсов, противопоставить нам такую же силу, враг рано или поздно оказывается поверженным. Ура, победа наша.

Вот так, в общих чертах, и работает экономическая система в TA:K. Важно не забывать, в то же время, что сильная экономика - это лишь средство, а не цель. Целью является уничтожение противника.

Строительство

Как уже говорилось, резерв маны зависит от количества "заводов" - будем так условно называть здания, производящие юниты, и "строителей" - соответственно, строительных юнитов. Каждый новый завод и строитель слегка увеличивает размер резерва, и даже сам по себе производит немножко маны. Серьезно опираться на подобный источник маны, конечно, не стоит, но экономике это помогает. Отсюда мораль - строим побольше заводов и



строителей. А как же лимит юнитов? - спросит проницательный читатель. А никак! - ответит не менее проницательный я. Как только выясняется, что размер атакующей армии недостаточен из-за большого количества строителей (ограничение на количество юнитов, напомню - 200), то мы просто распускаем лишних стандартным Ctrl-D, освобождая место.

Строительные юниты по-прежнему могут помогать друг другу, но не заводам. Кроме того, строители первого и второго уровней не прониклись идеалами взаимовыручки. Это вносит довольно серьезный ограничивающий элемент - баланса ради, разумеется. Таким образом, время постройки юнитов жестче подчиняется регламенту - на него практически нельзя влиять. Только монарх может помогать производству чего угодно, равно как

и починке, что весьма полезно в начале игры - по традиции, монарх (коммандер) силен не только в бою, но и в постройке.

Большая группа строителей может быстренько возвести или починить любое здание, позволяла бы экономика, а когда для них нет конкретного занятия, то можно поставить их патрулировать периметр нашей базы. Все поврежденные здания/юниты, находящиеся в непосредственной близости от маршрута патруля, будут автоматически чиниться проходящими строителями. Так, имеет смысл поставить патруль вдоль линии обороны, чтобы ремонтировать поврежденные башни, и установить патруль на какой-



нибудь полянке, куда будут отступать наши израненные ветераны. Этакий госпиталь. У Veruna и Zhon для этих целей есть еще Pillar of Light и Sacred Fire, но подробнее про это читайте в разделе “Оборона”.

Большое количество заводов подразумевает большую территорию для их размещения. Но все в одном месте их лучше не строить. Наоборот, лучше иметь несколько хорошо укрепленных баз, в каждой из которых будет набор из заводов всех уровней - по одному на каждый. Иметь несколько баз - это вообще хорошая практика. Почему это так, мы обсудим опять же в разделе “Оборона”, а сейчас лишь скажу, что эти самые базы лучше строить вокруг крупных месторождений - таким образом, мы одновременно обеспечиваем и охрану этих месторождений, и автономность нашей базы на случай “осады”. Это не значит, разумеется, что надо выстраивать по базе вокруг каждого крошечного месторождения, но жирный кусок надо всегда защищать. А лучшей защиты, чем полноценная укрепленная база, нет.

Много заводов нам потребуется также и для того, чтобы быстро построить большую армию и иметь возможность как следует нагрузить экономику, когда она сильна. Ну и, помимо прочего, это весомо повышает общую живучесть.

Разобравшись с тем, как нам организовать экономическую инфраструктуру, перейдем к тому, как эту инфраструктуру защитить.

Оборона

Само название главы подразумевает, что будет еще раздел “Атака”; и может вызвать удивление, почему это “оборона” стоит перед “атакой”. В конце концов, ведь нам надо как раз уничтожить противника, а не защищаться до бесконечности.

На этой-то концепции и проваливаются многие стратеги. Приоритеты, конечно, сильно зависят от типа игры - в дуэли важно атаковать первому и держать инициативу, а вот в “мясе” (FFA - Free For All - три и больше игроков, каждый сам за себя) лучше наоборот, укрепиться, как следует, и до поры до времени не атаковать, а копить силы. Затем, дождавшись, пока противники будут ослаблены борьбой между собой или безуспешными накатами на нашу оборону, выйти и нанести решающий удар. Другое дело, что остальные зачастую объединяются против таких умников, но это уже нюансы каждой отдельной игры.

Отсутствие сильной обороны - это добровольный шаг в сторону могилы. Наша задача - постройка неприступной цитадели, из-за мощных стен которой в свое время выйдет всесокрушающий Легион Смерти и бодро промарширует по костям врагов, а вовсе не создание дикой орды варваров, которые разобьются о стены вражеской крепости и оставят родную базу беззащитной перед контратакой. База - это, фигурально выражаясь, наковальня могущества - на ней, так сказать, куются наши силы. К ее защите надо подходить серьезно.

Тут, конечно, встает вопрос убеждений. Я являюсь сторонником баланса во всем - и здесь описываю пути к достижению этого баланса. Есть также стратегии “дикобразов” - фанатиков обороны, “рашеров”, атакующих в самом начале и, если победить быстрым способом не удалось, продолжающих непрерывно атаковать в течение всей игры, “орлов” - приверженцев исключительно воздушных сил и т.д. Научившись балансировать распределением сил между атакой и обороной, наземными, морскими и воздушными типами юнитов, вы сможете сами определить для себя, что вам больше нравится, и вырабатывать индивидуальную стратегию.

Возвращаемся к обороне. Сильная оборона, несмотря на необходимость ее создания, не должна утягивать на себя все ресурсы. Активность в области разведки, захвата месторождений и легком поколачивании противника на этих самых месторождениях должна происходить ПАРАЛЛЕЛЬНО с укреплением обороны, а не ПОСЛЕ НЕЕ. Если вовремя не отхватить свой кусок карты, как это зачастую случается с “дикобразами”, то потом уже не на что будет развиваться - враг перехватит инициативу и будет давить превосходящей экономикой. Поэтому, составив с помощью разведки представление о силах противника, выстраиваем оборону, способную противостоять этим силам, а остальное тратим на развитие, отстройку мобильных юнитов и прочие нужды. Иными словами, оборона должна соответствовать угрозе, и быть способной выдержать натиск реально существующих сил противника, а не “вообще”. Нет, к примеру, никакого смысла строить огромное количество катапульт, если враг атакует в основном воздушными юнитами. В противном случае ценные в начале игры ресурсы уходят на постройку ненужных укреплений и создают вакуум в области мобильных сил.

Укрепления

Укрепления в TA:K весьма просты - башни и стены, стены и башни. К невероятному разнообразию этого коктейля можно прибавить, по желанию, всяческие катапульты, мортиры, лучников там и всяких прочих вольных стрелков. В общем, в оборону можно поставить вообще кого угодно, но основой всего



являются башни и стены. По периметру базы - а периметра этого надо не жалеть, ибо тесная база - большая головная боль, выстраиваем башни. Все это обносим стенами в один, два, или даже три ряда – и, voila, оборона готова. Башни,

повторяю, стоят ЗА стенами, а не В стенах. А то некоторые, видимо, архитектурно одаренные, из любопытства ставят башни как часть стены. Этого делать не надо.

Начнем со стен. Стены - отличное средство задержать противника. Они дешевы, прочны, доступны с самого начала. Их можно строить во много рядов, пробивать которые врагу придется довольно долго. Проблем со стенами всего две. Первая - если мы поставили стену, то уже не можем ее потом убрать. Ее нельзя выбрать и нажать Ctrl-D - придется ее уничтожать юнитами. Вторая - если стены стоят во много рядов, то они иногда закрывают линию обстрела башням, стоящим за ними. То есть, если цель башни находится на определенном уровне ниже нее, то она будет попадать по стене, а не по цели.

Хорошая привычка - все перегораживать стенами. Вообще, стеностроительство, конечно, зависит от рельефа местности, но общим принципом является постройка стен там, где они могут загородить какой-нибудь проход. Таким образом, мы сокращаем количество сторон, с которых нас могут атаковать, позволяя сконцентрировать оборону там, где нам это нужно. В случае, когда враг начинает ломиться сквозь стены, у нас есть время приготовить отпор.

Базу хорошо обносить двойным слоем, причем на некотором расстоянии от непосредственно самой базы. Возможность реализовать это зависит от карты, конечно, но стремиться следует в любом случае. Пространство между стенами и базой нужно для того, чтобы артиллерия противника не могла достать базу из зоны, недосягаемой для башен, и вообще - для простора. Башни ставим с частотой, зависящей от ресурсов, но каковой бы ни была эта частота, мы их ставим равномерно. Если мы даже замыслили построить ряд башен, стоящих вплотную друг к другу (или даже в два ряда - а что, бывает, и до такого доходит), то сначала ставим одну справа, одну слева, одну в центре - короче, так, чтобы у нас не оказалось густо с одной стороны, и пусто с другой. Враг - он не будет ждать, пока мы там все приготовим для него, поэтому оборона должна всегда находиться в состоянии максимальной боеготовности. Это, впрочем, применимо вообще ко всему.

Обнесли базу стенами, теперь можно построить коридор для выхода. Почему коридор? Потому, что одни ворота - это слишком слабое препятствие. Они как-то очень легко выносятся врагом. А вот коридор из трех-пяти ворот, плюс большая концентрация башен в этом месте - вражине придется попотеть, прежде чем он проломится через такие навороты.

Коридор, если кто еще не понял, должен идти внутрь, вот так: __| |__. Можно поступить радикальнее и расширить коридор, не ставя ворот -



так нашим легче будет проходить, но и риск возрастает. Я предпочитаю все же немного помучиться с выводом войск, чем оставить проход открытым для быстрых юнитов противника.

Увидев, какой теплый прием мы ему приготовили, враг может предпочесть ломать стену в каком-нибудь другом месте. Тут-то наша артиллерия и выходит на первый план. Как только какой-нибудь энтузиаст начинает долбиться в стену, мы используем такую полезную функцию, как "атаковать место", и начинаем долбить туда, где должны стоять те, кто хочет разрушить стену в данном месте. Лучники врага, стоящие без движения, вообще, считай, мертвы, а рукопашным придется либо стоять под обстрелом артиллерии, либо долбить стену набегами, что вообще уже несерьезно. И башни, и артиллерию имеет смысл объединить во взводы, чтобы иметь возможность быстро отдать приказ атаковать тот или иной юнит противника.

Реальную опасность, как для стен, так и для башен представляет только вражеская артиллерия. Обстреливая наши укрепления, она остается вне досягаемости башен. Можно, конечно, бить в ответ собственной артиллерией - по радару, но там уже идут сложные расклады по дальнобойности - см. таблицу.

Здесь становится видно, что статичная оборона отнюдь не самодостаточна, и без мобильных юнитов не обойтись и в ней. Если враг умен, то он укрепится там со своими лучниками, чтобы мы не смогли порушить его артиллерию быстрым налетом с воздуха (хотя, разумеется, все решает численность). В большинстве случаев надо просто отправиться туда со здоровым отрядом и всех порешить в честной полевой битве. Аналогично, если нам требуется выманить врага из крепости, проводим как раз такую операцию.

Башни просто ставим. Везде. И побольше. Все башни универсально стреляют как по наземным, так и по воздушным целям. Еще важно помнить, что центр базы тоже надо укреплять, чтобы враг, прорвавшись сквозь внешнюю оборону, не мог безнаказанно рушить нашу базу изнутри. Несколько башен для профилактики не повредят.

За башнями располагаем артиллерию, назначение которой - вести вспомогательный огонь, преимущественно по стоящим и стреляющим вражеским лучникам - по другим они не попадают. Еще полезно иметь под рукой десяток-другой своих лучников, да помощнее - в качестве мобильной ПВО.

Вдоль всех линий обороны прокладываем патрули строителей, чтобы они своевременно чинили повреждения. Строителей на это дело лучше не жалеть - я, в среднем, даю одного строителя на 4-5 башен. Можно, конечно, больше, если атакуют серьезно. У Veruna есть еще Pillar of Light, лечащий и юниты, и здания в определенном радиусе. Полезно ставить их за башнями. У Zhon есть Sacred Fire для тех же целей.

В пределах базы хорошо организовать "госпиталь" - место, где отступающие или просто возвращающиеся юниты могут быстро подлечиться. Юниты, конечно, и сами лечатся, но делают это слишком медленно, чтобы на это можно было серьезно опираться. В "госпитале", как я уже объяснял, надо проложить побольше патрулей и установить вышеозначенные лечащие приспособления, если вы играете за Zhon или Veruna.

Экспансия

Убедившись в том, что наша стартовая база как следует защищена, приступаем к постройке второй базы. Хотя многие предпочитают концентрировать все постройки в одной базе, на самом деле - две базы однозначно лучше, чем одна. Ровно в два раза. Проломив оборону на первой базе, враг может даже уничтожить ее, но на обороноспособность второй базы это никак не повлияет. Она остается у нас в резерве. Таким образом, чем больше баз - тем мы живучее.

Другое дело, что отстройка нескольких баз - это довольно большая морока. Тут и с одной-то не успеваешь справиться, а еще несколько... Но это уже вечная дилемма между "как надо" и "как хочется". Врагу, тем временем, тоже

будет несладко, так как, даже атакуя одну базу, он зачастую оставляет в тылу другую и не знает, откуда будет нанесен удар. Это также означает, что врагу придется разведывать большую территорию, пробивать больше укреплений и вообще сильнее стараться. Так что, как только мы видим, скажем, несколько крупных месторождений рядом - за такие места, как правило, ведутся ожесточенные битвы - отлично, выбиваем врага оттуда и укрепляемся там. Удастся ли это сделать - другой вопрос, но укрепляться надо, иначе это сделает враг.

В зависимости от размера карты можно довести количество баз до двух, трех или даже четырех (я имею ввиду полноценные базы, а не просто форпосты из нескольких башенок). Больше - это уже перебор, потому что требуют слишком много внимания. Необходимым качеством каждой базы является автономность - проще говоря, внутри нее должно



находиться одно-два месторождения, чтобы даже в условиях отрезанности от внешних месторождений мы могли еще что-то строить.

Однако, вышеизложенные способы обороны верны только для трех рас из четырех. Ибо Zhon стен строить не могут. У них вообще лишь четыре стационарных юнита - два вида Lodestone'ов, вышеупомянутый Sacred Fire и Death Totem, являющийся довольно попсовой башенкой. Против Stone Giant'ов этот Death Totem - однозначный сукcь, как по силе, так и по дальнобойности. Поэтому специфика обороны Zhon, которую я, конечно, изложу в соответствующем разделе, в корне отличается от обороны остальных трех сторон.

Но, так или иначе, мы отстроили свои базы, чем бы они ни являлись, мы сделали их неприступными, теперь самое время посеять ужас и смерть в стане врага.

Атака

Закрома Родины полны маны, крепости наши неприступны, все вообще просто замечательно... А вот что ОНИ здесь делают?! Какого черта они шляются по НАШЕЙ земле, да еще и наезжают?! Давить маздайщиков!!!

Вот так, преисполнившись праведного гнева, идем в атаку. Ее, атаку, можно условно поделить на три категории. Раш - быстрая атака в первые минуты игры. "Надоедание" противнику мелкими атаками, оно же - разведка боем. Ну, и, наконец, главный удар - большая туса идет на штурм.

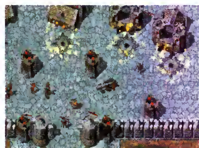
Еще в раздел "атака" я включил такие немаловажные вещи, как разведка и ранняя экспансия. Ранняя экспансия - это, в данном случае, просто-напросто постройка Lodestone'ов на всех месторождениях и укреплений во всех стратегически важных местах. Расширение своего, так сказать, присутствия на карте.

Раш

С рашем все довольно просто. Конкретные его размеры определяются вашими пристрастиями и количеством месторождений около стартовой точки. Как правило, в пределах видимости находится одно-два таких месторождения. Берем монарха, строим Lodestone'ы, затем строим завод первого уровня, штампуем, скажем, 10-15-20 юнитов послабже и отсылаем их вместе с монархом на вражью базу. Для этого нужно знать, где она находится, разумеется. Играть с живыми соперниками вообще лучше только на картах, которые вы знаете. Погоняйте AI перед боем, сориентируйтесь.

Полезно перед штамповкой ударного отряда сделать пару разведчиков, чтобы выяснить, что там и как. Пусть летят прямиком на вражью базу и выяснят, есть ли там укрепления, сколько там народу и все такое. Пока там нет сильной ПВО, летать можно практически безнаказанно. Аналогично, чтобы вражеские разведчики не вздумали насмешливо реять над нашей базой, имеет смысл построить с самого начала взводик лучников, если мы сами не собираемся в раш.

На подходе к вражеской базе лучше разделиться. Монарх выходит вперед, а отряд идет позади. Это нужно для того, чтобы наш монарх принял на себя первый и самый мощный удар вражеского монарха. "Троечка", третье оружие монарха - взрыв, способна одним махом положить весь наш отряд, поэтому вражеского монарха нашим юнитам надо избегать до тех пор, пока он не "разродится" этим взрывом, а потом у него уже уйдет довольно много времени на восстановление маны. Наш же монарх спокойно выдержит удар, сам долбанет "троечкой" в месте скопления вражеских юнитов, после чего вражьего монарха уже могут атаковать наши мОлодцы. При удачном раскладе мы лишаем врага важного юнита, да и собственно базу можно уже брать голыми руками.



При неудачном раскладе мы сами лишаемся важного юнита, а враг контр-рашем берет уже нашу базу голыми руками.

Таким образом, раш - это дело такое, рисковое. Кроме того, на очень больших картах раш не слишком эффективен, потому что, пока рашевый отряд дойдет до базы, противник успеет отстроиться. Решайте сами - раш или не раш.

Защита же от раша такова - выводим монарха навстречу отряду, даем по нему "троечкой", после чего отступаем вглубь базы, где должны стоять лучники. Почему лучники? Потому что рукопашным юнитам придется подходить вплотную к вражескому монарху, и тут он их взрывом-то и положит. А лучники могут рассредоточиться за пределами радиуса взрыва и бить по монарху даже из-за пределов его видимости - по радару. При приближении монарха вообще надо всегда рассредоточивать силы, а всем лучникам приказать бить по нему. Башни же на самом раннем этапе не нужны, потому что много их построить все равно не успеваешь, а в малом количестве они неэффективны. Лучники обходятся дешевле.

Соответственно, отбив чужой раш, можно быстро контратаковать с тем, что есть, и зачастую этого оказывается достаточно, чтобы разгромить вражескую базу. В FFA раш вообще не рекомендую, потому что третий игрок, если он не дурак, после нашего даже успешного раша на второго игрока придет в гости, и нам нечего будет ему противопоставить. В FFA лучше сконцентрироваться на защите.

С рашем разобрались. Допустим, никто не решился на раш, или вы просто договорились играть без раша - даете друг другу минут 15-20 на развитие. На этом этапе надо проводить активную разведку местности и занимать нейтральные месторождения. Параллельно с этим, если силы позволяют, надо потихоньку начинать покусывать

противника.

Разведка

Разведка, независимо от того, открыт рельеф карты или нет, должна работать всюду. Информация - сила. Приказываем разведчикам кружиться над всеми крупными месторождениями, вокруг вражеской базы, над всеми проходами и важными стратегическими местами (это может быть что угодно, сами понимаете). Разведчик - легкий летающий юнит, дешев, не накапливает опыта, типичное пушечное мясо. Помимо широкого поля зрения, разведчик еще несет на себе неплохой "радар". Радарными функциями обладают также все летающие юниты, башни и другие - см. таблицу.

Разведчиков надо строить десятками и своевременно заменять. Маршруты патрулей лучше прокладывать зигзагом - так по ним сложнее попасть. Периодически надо прорываться на вражескую базу, чтобы оценить силы противника. Для этого лучше взять сразу десяток разведчиков, чтобы их нельзя было всех сбить в одну секунду.

Вокруг своей базы тоже надо проложить патрули, в качестве системы раннего оповещения. Мы всегда должны знать, что делает противник. А вот противнику знать, что делаем мы, совсем необязательно. Поэтому, параллельно с патрулями



разведчиков прокладываем патрули лучником, которые должны сбивать вражеских разведчиков еще на подступах к базе. Если надвигается серьезная угроза, лучников можно отозвать вглубь базы.

Обладание информацией о передвижениях противника, о его потенциале и расположении сил - все это позволяет заранее приготовиться к отпору, спрогнозировать дальнейшие действия врага, предпринять обманный маневр, ударить туда, где защита слаба - одним словом, разведка - это наши глаза. А, воюя вслепую, разумеется, не выиграешь.

"Harassment"

Это не сексуальный "харассмент", о котором вы, возможно, подумали (хе-хе). Так в англоязычной RTS-терминологии называется постоянное надоедание противнику мелкими атаками (harass – изводить, утомлять). Казалось бы, для чего нужны атаки, которые не способны нанести серьезный ущерб противнику? А вот чтоб ему жизнь медом не казалась. Мы, тем самым, пробуем на зуб его оборону, выполняя функцию разведки боем; постоянно отвлекаем противника от его занятий; рушим его строительные начинания, пока он еще не укрепился, и вообще оказываем психологическое давление. Речь, понятно, идет о multiplayer'е.

Умелое психологическое давление - верное средство дезорганизовать противника. Мешая врагу сконцентрироваться, мы тем самым снижаем эффективность его действий. Снижаем его обороноспособность, подрываем его экономику, застаем врасплох его силы при передвижении - в общем, всячески изводим паразита! Все это, конечно, требует много внимания с нашей стороны - придется потрудиться. Но ведь и игра от этого становится интересней. Гораздо увлекательнее обмениваться серией бешеных ударов - атаки, контратаки, обходы с флангов и тыла, десанты и диверсии, чем сидеть по сорок минут каждый на своей базе и копить силы для одного тупого удара.

"Харассмент" также позволяет как следует оценить силу защиты противника, постоянными ударами мы будем мешать врагу заделывать бреши в обороне, и, если станет видно, что мы уже можем прорваться - имеет смысл кинуть все ресурсы на создание ударной армии и предпринять попытку окончательно сокрушить врага. Если попытка не удастся - ничего, при наличии хорошей обороны и сильной экономики мы сможем и выдержать контратаку противника и быстро накопить силы для следующего удара.

Важно понять, что в дуэли - а это, на мой взгляд, лучший вариант игры (хотя многие со мной не согласятся), - важно захватить инициативу и заставить противника обороняться, постепенно отрезая его от ресурсов. "Харассмент" как раз и служит этой цели. Высокомобильные отряды отлично подходят для доставания противника резкими атаками и быстрыми отступлениями, пока он не успел очухаться. Конница, воздушные юниты - все они хороши для того, чтобы ударить в слабо защищенное место и отойти без особых потерь.

Захват месторождений

Проводя разведку, мы, несомненно, будем натыкаться на бесхозные месторождения. Возле каждого из них надо оставить разведчика, чтобы мы могли вовремя узнать, что враг начинает там строить и выгнать его оттуда до того, как он успеет как следует укрепиться. Самим, впрочем, тоже не следует зевать. Вместе с отрядами, занимающимися зачисткой территории от Lodestone'ов противника, надо водить собственных строителей, которые сразу на месте разрушенных вражеских будут устанавливать наши. Неважно, что мы пока не можем их защитить - до того времени, пока противник соберется их уничтожить, Lodestone'ы накачают достаточно маны, чтобы окупить стоимость своей постройки и принести пользу экономике.

В дальнейшем, конечно, надо попытаться защитить наши источники ресурсов. Новые базы, как уже говорилось, нужно отстраивать как раз возле них. Начать защищать месторождения лучше как можно скорее, чтобы мы с легким сердцем смогли строить Divine Lodestone'ы. Которые, в отличие от простых, совсем не дешевы. Строятся они гораздо дольше, а хитпойнтов у них даже меньше. Впрочем, способность их строить подразумевает высокий технологический уровень - четвертый, а достижение его говорит о накопленном высоком потенциале. Но, так или иначе, очередность действий такая - СНАЧАЛА строится защита для Divine Lodestone'а, а только ПОТОМ уже он сам.

Интерфейс

Управление в RTS - вещь, определяющая боеспособность игрока. Счет идет на секунды, и необходимо уметь как можно быстрее отдать тот или иной приказ. Для этих целей придумана такая вещь, как shortcut'ы, они же hotkey'и - в просторечии - хоткеи. Хоткей - это кнопка на клавиатуре, за которой закреплена та или иная команда. Хороший интерфейс подразумевает полный дубль "мышиного" управления клавиатурным. На практике неоднократно проверено, что любой "хоткейщик" командует быстрее любого "крысолова" (это мы так мышистов в RTS обзываем). Отсюда мораль - все хоткеи должны быть железно запомнены, потому что в пылу схватки делать лишние движения мышью есть промедление, а оно, как известно, смерти подобно. Список хоткеев - в readme.txt.

Интерфейс TA был очень удобен, а TA:K сделал его даже еще удобнее. Упоминавшийся в начале патч (качать в обязательном порядке),

помимо прочих улучшений, добавляет такую незаменимую вещь, как приказ “двигаться в состоянии боевой готовности”, то есть, проще говоря, атаковать врага при передвижении. Надо ли пояснять, что все передвижения войск (за исключением, естественно, отступлений и диверсий) должны производиться в этой самой боевой готовности?

Стандартная возможность объединять войска во взводы нажатием Ctrl+цифра дополнена возможностью объединять их в боевые порядки (formations) – Alt+цифра. В формациях юниты будут держаться плотной тусой и передвигаться со скоростью самого медленного юнита в формации, что означает - быстрые юниты не будут убегать вперед. Таким образом, перемещение войск делается более упорядоченным. И обычные взводы, и формации вызываются нажатием соответствующей цифры.

Опция “show health bars” (“показывать здоровье”) должна быть включена. Это делает картинку менее привлекательной, но гораздо более информативной. Не забывайте также вовремя реагировать на рапорты ваших юнитов нажатием F3 - центрировать экран. Отслеживаются юниты кнопкой “T” (по умолчанию), кроме того, имеются хоткеи для выбора всех стреляющих юнитов, всех рукопашных, летающих, строительных, морских и т.д., включая полезную опцию выбора и центрирования экрана на монархе. Все это надо выучить и активно пользоваться.

Переключение различных видов оружия у магических юнитов осуществляется клавишами Ctrl+F1-F3. На мой взгляд, корячиться с одной левой рукой, нажимая эти кнопки, совсем неудобно. Но управление можно поменять, удобству нет предела: берем из директории TA:K файл keys.tdf и производим в нем желаемые изменения. Обратите внимание, что верхний и нижний регистры различаются, так что команду надо прописать и для маленькой “а” (к примеру), и для заглавной “А”.

Во время заказа юнитов на заводах можно, удерживая Shift, заказывать по пять, а Ctrl - вообще строить до бесконечности. Это удобно для Zhon, где будущие юниты надо размещать на земле. Удерживая Shift, по-прежнему можно отдавать ряд команд впрок. К примеру, берем строителя и указываем ему построить три башни там-то и там-то, затем пойти отремонтировать здание вон там-то, после чего патрулировать зону “госпиталя”. После чего забываем про него и занимаемся другими делами - нам не надо с ним нянчиться. Если нам неожиданно понадобилось построить с помощью этого строителя, например, Lodestone, а мы не хотим нарушать уже отданную последовательность приказов - отдаем приказ, удерживая Ctrl+Shift. Отстроив Lodestone, он вернется к остальным приказам. Если строитель рапортует, что зона постройки чем-то занята, нажимаем F3 и смотрим, что там мешает. Если в течение определенного времени место не освободится, он пропустит приказ и перейдет к следующему.

Кнопками “+/-” на Numlock'е можно оперативно изменять скорость игры. Ctrl+F5-F8 запоминает место на карте, F5-F8, соответственно, центрирует экран на запомненное место. Клавишей Tab вызывается полноэкранный радар. Это вещь полезная, потому как отдавать приказы на маленьком радарном окошке очень неудобно, особенно при высоких разрешениях. Полноэкранный радар, служащий еще и картой, позволяет не напрягаясь отслеживать мышью маленькие точки. Кроме того, здания на нем указаны специальными значками - так гораздо удобнее.

Кроме того, TA:K распознает команды контекстно, то есть не надо обязательно нажимать heal, для того, чтобы починить юнит. Если выбран строитель, то при наведении на поврежденный юнит курсор сам примет форму молоточка (а как же... молоточком-то полечить - это завсегда). Также команда move успешно заменяет команду guard, если щелкнуть ею на юните.

Битва

В чистом поле, где ни стен, ни башен - только наше тактическое мастерство и солдаты, ждущие наших приказов.

Как уже говорилось, перемещаться армия должна строго в боевой готовности, и ни в какой другой. При простой команде move наши бойцы будут презрительно игнорировать присутствие врага и стоически гибнуть под его ударами. Обычное движение нам нужно только во время отступления - чтобы они отступали, а не бросались на врага, и если нам надо незаметно провести отряд куда-нибудь в тыл. Во всех остальных случаях мы хотим, чтобы наши юниты адекватно реагировали на присутствие врага и изо всех сил его крошили.

Большинство стреляющих юнитов могут стрелять дальше, чем видят. Точно так же, большинство юнитов не будут атаковать тех, кого не видят, даже если те по ним стреляют. Отсюда мораль - юнитам надо обеспечивать обзор. Для этой цели служат наши давешние разведчики, на сей раз выполняющие функцию споттеров (spotter - корректировщик огня). Берем несколько этих споттеров и приказываем им охранять (guard) разных членов отряда. Споттеры начинают кружиться вокруг них, обеспечивая обзор. Охранять нескольких юнитов из отряда, а не одного, надо для того, чтобы в случае смерти этого юнита споттеры продолжали следовать за отрядом. Обладая хорошим обзором, наши стрелки будут загодя шпиговать вражину стрелами, артиллерия угостит их ядрами, а рукопашные юниты стремительнее пойдут в атаку.

Для всех юнитов можно выставить один из трех типов поведения - agressive, defensive и passive. Они определяют, насколько далеко они будут преследовать врага,



и будут ли атаковать вообще - passive. Я рекомендую для всех ставить defensive, чтобы юниты не разбегались, кто куда, и не попадали в засады. В определенных случаях даже уместно поставить passive, например, чтобы не выдавать свое присутствие, пока не подтянутся остальные силы или чтобы не поддаваться на вражеские провокации.

Какими бы юнитам мы ни комплектовали отряд, никогда нельзя забывать о ПВО. Сколько было случаев, когда монарх, отбившись от базы (ну, Lodestone пошел построить, к примеру) был захвачен врасплох отрядом летающих юнитов и, даже положив часть из них “троечкой”, все равно погибал от превосходящих сил, потому как убежать ему было некуда. Какой бы отряд куда бы ни шел, в нем всегда должны присутствовать лучники. Лучники, в свою очередь, нуждаются в прикрытии от наземных атак - их должна защищать пехота или конница. Артиллерия нуждается в прикрытии вообще со всех сторон, потому что ее, по традиции, соплей перешибить можно. Таким образом, полноценный отряд должен быть хорошо защищен, как от атак с воздуха, так и от наземных угроз.

Артиллерия годится в основном

для штурма и для защиты баз. Таскать ее с собой просто так не имеет смысла, т.к. она медлительна и еще очень любит долбануть по своим в неразберихе схватки. Кстати, если уж и таскать, то лучше по дорогам - артиллерия получает +50% бонус к скорости. Остальные тоже располагают бонусом, так что лучше всегда двигаться по дорогам. Но не тогда, разумеется, когда на дороге нас ждет засада.

Сопровождать отряд воздушными юнитами - хорошая практика. Они могут оперативно разделаться с вражеской артиллерией, сами по себе имеют большой обзор и предоставляют его другим, выполняя функцию радара.

Помимо бойцов, дерущихся обычным оружием, есть еще и магические юниты. Помимо того, что оружие, используемое ими при атаке, нам надо выбирать лично, у них есть еще такой ресурс, как индивидуальная мана. Она тратится при использовании оружия и со временем сама восстанавливается. Использование магических юнитов в качестве пушечного мяса - плохая идея, они для этого слишком дороги. Их надо беречь и использовать в две смены - пока одни тратят ману, другие в тылу ее накапливают.

В начале надо не гнать технологическое развитие, а лучше строить юниты первого уровня. И лишь когда экономика позволит с адекватной скоростью обзаводиться юнитами второго и третьего уровней, следует проводить модернизацию. В отличие от SC, где более мощные юниты занимали больше "места", в TA:K лимит в 200 юнитов рассчитывается исходя из одинакового "веса" всех юнитов. Если лимит достигнут, увольняем товарищей начального уровня, освобождая место для более продвинутых. Можно, конечно, послать их всем скопом на врага, но если они просто разобьются об его оборону, то лучше этого не делать - мы тем самым даем врагу бесплатную экспу.

Ветераны, монарх и божества

Тлетворное влияние RPG сказалось на неокрепших умах Cavedog'овцев, и одной из ключевых фич TA:K является накопление юнитами опыта. Накапливая экспу (experience - опыт), юниты получают уровни. Всего их десять, и рост уровня можно заметить визуально - на пятом они слегка подкрашиваются золотом, и еще немного желтизны приобретают с достижением десятого уровня. Кроме того, на четвертом, седьмом и десятом уровнях на их картинках появляются, соответственно, бронзовый, серебряный и золотой щит.

Понятно, что бойцы высокого уровня более эффективны, чем бойцы низкого, так что есть стимул беречь своих солдат. Экспа дается в зависимости от того, кого убиваешь - чем заваленный враг круче, тем больше дают экспы. Кроме того, разным типам юнитов для роста требуется разное количество экспы. Чем, опять же, юнит круче, тем больше экспы ему требуется для получения очередного уровня. Легче всего опыт накапливается в обороне - поэтому нелишне будет дать нашим бойцам поучаствовать в защите родной базы. На заведомо суицидальные миссии ветеранов, естественно, лучше не посылать.

Монарх присутствует изначально и является мощным инструментом в умелых руках. Он быстро строит и обладает сильным оружием. Вооружение всех четырех монархов на удивление схоже (ну, семья все ж таки) - первое, самое слабое оружие не требует маны, второе является продвинутой версией первого, "самонаводится" (просто точнее попадает) и требует часть маны для использования. Третье, неоднократно упоминавшаяся "троечка", - мощный взрыв, легко уничтожающий юниты первого и второго уровней в радиусе примерно одного экрана на 640x480. Это дело съедает всю ману монарха. "Троечка" - это, можно сказать, тактическая боеголовка - пользоваться ей надо с умом и не тратить по пустякам и в припадках нервозности.

Несмотря на то, что в начале игры монарх служит и средством нападения, и средством защиты, потом, с ростом технологического уровня противника, он становится более уязвимым, и в атаку с ним лучше не ходить. Он хорош для того, чтобы выскочить из-за стен базы, долбануть по нападающим "троечкой" и быстро отступить обратно. И то, даже на эту быструю операцию зачастую уходит почти все его здоровье - завидев монарха, враг стремится его извести.

Иногда на нашу сторону встает божество. Это такой произвольный бонус, рассчитывать на него, конечно, не стоит. Как только божество попадает в наше распоряжение, берем его и идем давить всех подряд. Хорошо провести штурм с участием божества - это даст преимущества. Однако надо учитывать, что хитпойнты божества тоже не бесконечны, и что против монархов высшие силы абсолютно неэффективны - они наносят только 1% повреждений.

Ни монархи, ни божества опыт не накапливают.

Штурм

Мы захватили практически все, враг окружен со всех сторон и единственная причина, по которой он все еще жив - это то, что негодяй хорошо укрепился на своей базе. Но наши воины мощны и опытны, ресурсы наши неисчерпаемы - мы идем на штурм и побеждаем!

Для этого нам потребуется армия побольше и посерьезнее. Штурм как таковой делится на две фазы - пробой обороны и бесчинствования внутри вражеской базы. Для слома вражеских укреплений нам потребуется артиллерия и хорошее войско для ее защиты. Конница и воздушные юниты хороши для диверсий, но для деструктизации обороны они не годятся. Тут уместно построить побольше лучников и тяжелой пехоты. Магические юниты тоже, как всегда, приветствуются. Продолбив артиллерией брешь в обороне вражьей базы и выдержав атаку врага на эту самую нашу артиллерию, теперь самое время закрепить достигнутое и двинуться туда нашими основными силами. Сопротивление, конечно, ожидается неслабое, поэтому вполне нормально, что первая волна атакующих там же и поляжет. Поэтому мы еще загодя готовим вторую волну и своевременно ее подтягиваем.

Штурм, он, в общем-то, прост, как три копейки из зарплаты. Атакуем, атакуем, атакуем. Лезть на рожон там, где может поработать артиллерия, разумеется, не нужно, но потерь все равно не избежать. Если у нас есть преимущество в экономике, то мы можем позволить себе эти потери. Используем все виды сил - пехоту, лучников, воздушные юниты в суматохе битвы тоже могут помочь, не отвлекая на себя огонь противника. Главное - это обеспечить постоянность атаки и не дать врагу отстроиться заново. Рано или поздно, даже при не самом умелом командовании, наша возьмет и уже никому не отдаст.

Aramon

Aramon - наиболее "классическая" раса. Управление ею не требует каких-либо особенных усилий или изменения привычек. У них хорошие лучники и рукопашные юниты. Артиллерия Aramon - просто лучшая. По дальности и мощности с Trebuchet может сравниться только Trebuchet Ship Veruna. Поэтому как в штурме, так и в защите Aramon может насовать врагу по самое не хочу. Слабым местом является практически полное отсутствие воздушных сил. Если не считать Spyhawk'a, который кроме как для разведки ни для чего не годится, и Dragon'a, построить которого удается

лишь уже ближе к окончанию игры. А тот, кто именуется Flying Builder, для атаки как бы и не годится.

Играя за Aramon, полезно помнить следующее:

- Elsin может воскрешать любых убитых - хоть своих, хоть чужих. Надо стараться хотя бы разок завалить вражеского строителя, после чего воскрешаем его и гоп! - все строения и юниты вражеской расы становятся нам доступны. Круто, да?

- Mage Archers - это, наверно, самые крутые лучники в игре. Модернизировав войска до уровня Mage Archer'ов, надо не забывать пользоваться их Paralyzing Arrow - так мы можем обездвиживать самых мощных вражеских бойцов; и Tracking Arrow - она типа самонаводящаяся.

- Titan'ы, помимо того, что сами по себе круты, обладают одной очень приятной особенностью - все юниты, находящиеся в непосредственной близости от них, получают +40% хитпойнтов (как напоминает aura of magic resistance у Unicorn'ов в HoMM3, а? Сразу видно - в правильные игры играют в Cavedog).

- Trebuchet, конечно, штука мощная, но убивается она на раз, так что строить ее следует, только предварительно позаботившись о ее защите.

Советы при игре против Aramon:

- Полное отсутствие боевых воздушных юнитов исключает возможность налетов. Активно перегораживаем все стенами - Aramon'цам придется сквозь них ломиться. Используем заклинания, действующие на территорию, активно обрабатываем их наземные войска артиллерией.

- Опасаться следует этого самого Trebuchet'а - надо валить его как можно раньше, иначе потом замучаешься. Mage Archer'ы весьма хороши в качестве ПВО, так что легкомысленных налетов с воздуха лучше не предпринимать.

- Морские силы Aramon также представлены весьма слабо. Если вовремя захватить господство на море, то Aramon можно легко отрезать от остальных островов/материков, сокращая тем самым их экономический и наступательный потенциал.

Aramon весьма хороши для обучения. Впоследствии можно играть за какую-нибудь другую расу, а можно и продолжать - они не хуже других.

Taros

Taros - медлительные, но мощные ребята. Очень приятно, конечно, что в их рядах есть нежить и всяческие исчадия ада. Taros страдают от отсутствия сильной артиллерии, но неплохо представлены в воздухе, имеют вполне приличных лучников и пехоту. Основным же их преимуществом являются магические юниты. Taros - раса более сложная в управлении, чем Aramon, управление магическими юнитами требует определенной сноровки. Если использовать лучшие стороны Taros с умом, можно добиться потрясающих эффектов. Это, впрочем, справедливо для любой расы.

Играя за Taros, не забываем, что:

- Lokken может становиться невидимым. Вполне уместно зайти в тыл врагу и немного повеселиться. С другой стороны, невидимость требует маны, так что особо повеселиться-то, может, и не удастся. Способность на любителя.

- Dark Priest, помимо своих боевых способностей, еще может поднимать мертвых. Правда, не в чистом виде, как Elsin, а в виде Ghoul'ов. Ghoul'ы - бойцы, конечно, не ахти, но зато бесплатные.

- Iron Beak'и хороши для сноса башен, но абсолютно неэффективны против движущихся мишеней.

- Lich атакует все вокруг себя, вытягивая хитпойнты из врагов. Его атака бьет и по своим, и по чужим, но нежити наносит лишь 20% урона, из чего вытекает, что Lich'а вполне можно пускать в компании Zombie, Skeleton Archer'ов, Ghoul'ов и других Lich'ей, а также то, что против вражеской нежити Lich практически бесполезен. Кроме того, Lich может ходить по воде.

- Fire Spout'ы могут становиться невидимыми. Полезно для вылазок в тыл. Не забываем ставить passive и НЕ идти в боевой готовности.

- Mind Mage может переманивать на нашу сторону вражеские юниты.

- Магические юниты - Weather Witch, Mind Mage, Fire Mage и Dark Priest обладают мощными заклятиями, но легко гибнут, поэтому нуждаются в хорошем прикрытии. Если вы не собираетесь использовать их способности на полную катушку, то нет смысла играть за Taros. Точка.

Играя против Taros:

- Вышеперечисленные магические юниты - основное преимущество Taros. Имеет смысл устраивать геноцид этих славных чародеев.

- Taros сильны и на земле, и в воздухе. Обороняться против них надо очень тщательно. Sky Knight'ы в больших количествах - это серьезная ударная сила, способная вынести гораздо больше башен, чем кажется на первый взгляд.

- Медленным, но мощным юнитам Taros противопоставляем что-нибудь быстрое, кусачее и быстро отступающее.

Veruna

Несмотря на кажущуюся зависимость от воды, Veruna обладает весьма неплохими наземными силами и даже воздушные Dirigible'и в больших количествах могут здорово насолить врагу. Преимущество Veruna на море неоспоримо, поэтому хорошо либо выбирать Veruna, играя на картах с водой, либо, играя за Veruna, выбираем водные карты. Впрочем, и без воды Veruna может за себя постоять. Veruna - самая, пожалуй, сбалансированная раса, без особых недостатков ни в одной из областей.

Играя за Veruna:

- Kirenna может плавать. На ранних стадиях это позволяет захватывать месторождения на островах, не дожидаясь постройки кораблей. В дальнейшем очень удобно обстреливать с моря береговые постройки врага.

- Если на карте есть вода, надо бросить все силы, чтобы получить господство на море, ибо это - ключ к победе. Лучше пренебречь развитием на суше, чем упустить момент на море.

- Dirigible'и. Бомбардировщики, истребители, разведчики. Один из лучших воздушных юнитов в игре. Строим в огромных количествах.

- Trebuchet Ship. К нему применимо то же правило, что и к Trebuchet Aramon. Не строим, если не можем защитить.

- Практически каждый корабль Veruna может транспортировать юниты. Это удобно, когда нужно быстро перебросить десант, а транспортных кораблей под рукой нет.

- Pillar of Light - мощное лечащее приспособление, способное также восстанавливать ману.

Играя против Veruna:

- Трудно выделить какую-либо очевидную слабость. Veruna - очень сбалансированная раса, к ней наиболее применимы классические средства борьбы. Следим, чтобы не враг не строил слишком много Dirigible'ей.

Zhon

Zhon - самая оригинальная раса. Ее главная сила, она же слабость - мобильность. Zhon может свободно кочевать по всей карте, обладает самым сильным набором воздушных юнитов и практически полным отсутствием укреплений. Хорошо играть за Zhon - труднее всего, так как это требует отказаться от многих привычек, приобретенных в других RTS.

Играя за Zhon, надо осознавать, что:

- Thirsha может летать. На ранних стадиях игры ей доступны месторождения на островах, в горах и вообще где угодно. Она может безнаказанно глумиться над

Aramon									
Anu	N/A	N/A	28,999	6,300/40	3,077/500	N/A	100/400	289	2,000
Elsin	N/A	N/A	16,000	950/250	2,000/450	5,000/120	500	232	650
Acolyte of Anu	5,917	1,108	2,300	750/250	70/400	0/300 stone	N/A	212	550
Mage builder	443	140	1,703	216/200	N/A	N/A	N/A	180	350
Archer	325	125	1,100	213/450	N/A	N/A	N/A	180	N/A
Mage archer	977	170	1,350	476/550	576/550 guided	500/550 paralyze	N/A	250	N/A
Catapult	751	165	1,400	1,250/750	N/A	N/A	100	160	N/A
Cannoneer	2,009	285	2,200	2,000/600	N/A	N/A	180	90	N/A
Trebuchet	11,194	675	2,975	2,001/2,700	N/A	N/A	100	200	N/A
Dragon	43,944	8,755	23,999	845/600	845/700 guided	1500/450	50/45/500	230	2,000
Horseman	665	188	4,050	333	N/A	N/A	32	195	N/A
Knight	1,142	185	5,911	750	N/A	N/A	32	215	N/A
Spyhawk	266	260	20	N/A	N/A	N/A	N/A	225	500
Swordsman	285	99	2,500	360	N/A	N/A	24	135	N/A
Barbarian	695	125	3,471	640	N/A	N/A	31	190	N/A
Titan	1,344	215	3,999	500	N/A	N/A	31	190	N/A
Assassin	2,509	3,077	500	710/175	N/A	N/A	N/A	200	450
War Galley	2,319	338	4,527	1,088/485	N/A	N/A	60	302	720
Wall	75	65	4,000	N/A	N/A	N/A	N/A	45	N/A
Gate	200	130	16,145	N/A	N/A	N/A	N/A	300	999
Watchtower	2,751	300	4,700	225/500	225/500 guided	N/A	N/A	250	1,000
Barracks	1,955	600	17,162	N/A	N/A	N/A	N/A	250	700
Stronghold	7,528	695	18,500	1,125/600	N/A	N/A	50	500	1,000
Keep	9,204	1,522	25,116	N/A	N/A	N/A	N/A	300	1,000
Lodestone	280	92	5,680	N/A	N/A	N/A	N/A	125	N/A
Divine lodestone	8,564	1,450	15,092	N/A	N/A	N/A	N/A	125	N/A
Taros									
Belial	N/A	N/A	29,999	5,500/40	2,321/200	N/A	200/30	294	2,000
Lokken	N/A	N/A	1,600	790/420	1,020/400 guided	5,000/120	100/150/500	225	650
Dark priest	6,552	1,282	4,000	750/275	925/600 guided	825/600 guided	0/50/80	145	550
Dark mason	615	175	1,200	N/A	N/A	N/A	N/A	185	475
Dragon	44,587	8,888	23,946	796/625	796/675 guided	2,025/450	50/60/420	224	2,000
Zombie	156	75	1,111	350	N/A	N/A	24	101	N/A
Gargoyle	185	102	143	N/A	N/A	N/A	N/A	214	800
Executioner	296	105	2,611	420	N/A	N/A	36	145	N/A
Black knight	722	203	1,700	189/300	N/A	N/A	N/A	200	N/A
Skeleton archers	677	125	900	355/450	N/A	N/A	N/A	240	N/A
Weather witch	1,403	232	1,000	50/150	492/225	555/300	30/0/300	200	N/A
Fire demon	1,189	204	3,000	600/900 guided	N/A	N/A	50	156	N/A
Iron beak	1,863	352	920	807/200	N/A	N/A	N/A	200	500
Blade demon	1,644	254	6,500	570	N/A	N/A	36	130	N/A
Fire spout	944	175	3,000	610/255	N/A	N/A	N/A	169	500
Ghost ship	804	179	2,300	311/485	N/A	N/A	60	200	666
Sky knight	3,221	331	4,400	790/600	N/A	N/A	N/A	200	666
Fire mage	2,308	328	3,500	469/200	800/1,200	300/447	0/10/200	200	N/A
Mind mage	2,947	419	3,800	unit/300 charm	group/199 charm	N/A	250	200	420
Lich	744	139	3,600	800/60	N/A	N/A	350	99	N/A
Ghouls	10	300	3,000	284	N/A	N/A	N/A	200	N/A
Caged demon	2,695	285	4,608	245/490	N/A	N/A	N/A	250	1,000
Mage tower	7,951	705	17,189	1,350/500	N/A	N/A	N/A	500	1,000
Wall	109	95	4,000	N/A	N/A	N/A	N/A	200	N/A
Gate	421	165	15,666	N/A	N/A	N/A	N/A	300	N/A
Cabal	1,688	512	16,558	N/A	N/A	N/A	N/A	250	750
Abyss	5,687	1,411	23,020	N/A	N/A	N/A	N/A	250	750
Temple	8,251	1,844	29,941	N/A	N/A	N/A	N/A	300	1,021
Lodestone	299	85	5,680	N/A	N/A	N/A	N/A	125	N/A
Divine lodestone	7,399	1,055	15,092	N/A	N/A	N/A	N/A	125	N/A

вражеской пехотой и даже залетать за стены с целью диверсий, хотя это весьма рисковое занятие.

- Подвижность - единственное, чего ради стоит играть за Zhon. Базы как таковой нет, и единственное, что привязывает нас к определенному месту, это месторождения. На месте смысла стоять нет, так как если уж мы можем кочевать, то надо это делать.

- Stone Giant'ы - одни из лучших юнитов в игре. Они служат и артиллерией, и башнями, и могут постоять за себя в открытом бою, что вообще беспрецедентный случай в истории артиллерии. Единственное, чего ради стоит строить Death Totem'ы - это ПВО месторождений. С остальным Stone Giant'ы справляются гораздо лучше. С другой стороны, драконам Stone Giant'ы наносят только 30% урона, и на дорогах получают только 10% бонуса.

- Shaman, кроме магических способностей, увеличивает хитпойнты и урон, наносимый юнитами, стоящими рядом с ним на 20%.

- Harpy'и обладают замечательной способностью переманивать вражеские юниты на нашу сторону. Что это означает, вы уже знаете. Но ни драконов, ни монархов, и уж тем более божеств Harpy'и переманивать не могут.

- Sacred Fire'ы надо в больших количествах устанавливать около Lodestone'ов и Stone Giant'ов/Death Totem'ов, их охраняющих.

Играя против Zhon:

- Не имея возможности строить стены, Zhon лишаются преимуществ классической обороны. Они вынуждены постоянно воевать в чистом поле (если не займут вражескую крепость или не захватят вражеского строителя, что частенько случается). Это облегчает нападение на них, но поддержка Stone Giant'ов им здорово помогает.

- Zhon будет атаковать с воздуха, так что побольше башен, побольше лучников... Всего побольше.

Veruna

Lihr	N/A	N/A	28,987	5,600/40	2,200/150	N/A	30/0	292	2,000
Kirenna	N/A	N/A	14,800	1,500/400	2,001/600	5,000/120	100/50/500	215	650
Dragon	49,287	9,654	23,988	795/525	795/800 guided	3,150/450	40/50/180	210	2,000
Priest of Lihr	5,292	911	2,755	799/355	N/A	N/A	N/A	220	550
Priestess	505	145	2,300	N/A	N/A	N/A	N/A	169	425
Parrot	251	246	20	N/A	N/A	N/A	N/A	225	500
Warrior	265	85	2,617	380	N/A	N/A	24	135	N/A
Crossbowman	300	104	1,600	293/431	N/A	N/A	N/A	180	N/A
Catapult	751	165	1,400	1,250/750	N/A	N/A	100	160	N/A
Mortar	5,546	712	2,050	1,587/1,450	N/A	N/A	110	175	N/A
Beserker	682	115	2,884	760	N/A	N/A	76	90	N/A
Musketeer	745	122	1,420	693/550	N/A	N/A	N/A	180	N/A
Amazon knight	1,136	159	2,200	301/320	N/A	N/A	20	185	N/A
Crusader	1,069	196	4,325	615	N/A	N/A	31	79	N/A
Dirigible	1,611	185	4,079	1,270/200	161/450	N/A	20	350	1,000
Flagship	1,237	440	6,112	413/450	N/A	N/A	N/A	230	700
Skiff	384	225	2,750	214/580	N/A	N/A	N/A	320	800
Harpoon ship	1,711	156	5,254	1,089/710	N/A	N/A	32	320	800
Man of war	2,656	185	7,630	1,332/800	N/A	N/A	60	278	800
Trebuchet ship	5,843	374	3,288	1,845/2,537	N/A	N/A	87	237	600
Marine transport	2,333	230	8,650	282/580	N/A	N/A	N/A	270	851
Wall	89	45	4,000	N/A	N/A	N/A	N/A	100	N/A
Gate	399	169	17,000	N/A	N/A	N/A	N/A	210	750
Guard tower	2,598	287	4,200	200/480	200/480 guided	N/A	N/A	350	1,000
Enclave	2,116	499	16,516	N/A	N/A	N/A	N/A	250	750
Citadel	8,192	1,655	28,852	N/A	N/A	N/A	N/A	275	1,000
Bastion	7,255	655	17,975	1,150/580	N/A	N/A	65	500	1,000
Sea fort	2,340	585	19,064	N/A	N/A	N/A	N/A	250	1,000
Floating tower	3,608	374	9,147	1,089/710	N/A	N/A	32	500	1,000
Pillar of light	3,008	1,899	1,800	N/A	N/A	N/A	N/A	125	N/A
Lodestone	304	123	5,680	N/A	N/A	N/A	N/A	125	N/A
Divine lodestone	7,655	1,119	15,092	N/A	N/A	N/A	N/A	125	N/A

Zhon

Tammuz	N/A	N/A	23,500	2,400/200	N/A	N/A	30	290	2,000
Thirsha	N/A	N/A	9,244	1,031/500	1,455/500	5,000/150	0/60/500	275	700
Dragon	47,114	9,355	23,759	851/600	774/750	2,400/450	45/60/230	180	2,000
Shaman	6,899	905	2,341	626/407	N/A	N/A	N/A	200	756
Beast lord	5,887	585	4,300	200/500	N/A	N/A	N/A	200	600
Beast tamer	3,540	789	1,751	N/A	N/A	N/A	N/A	200	520
Beast handler	1,685	455	1,401	180/100	N/A	N/A	24	175	420
Goblin	173	78	1,211	181	N/A	N/A	24	110	N/A
Bat	292	290	142	N/A	N/A	N/A	N/A	200	800
Troll	354	89	3,514	450	N/A	N/A	29	170	N/A
Hunter	311	115	1,254	270/422	N/A	N/A	N/A	188	N/A
Gryphon	859	169	1,911	340/510	N/A	N/A	20	200	1,000
Harpy	2,562	333	913	0/300 charm	N/A	N/A	N/A	190	1,000
Basilik	1,784	271	900	0/300 stone	N/A	N/A	N/A	180	N/A
Stone giant	2,951	425	10,310	1,269/900	N/A	N/A	31	230	600
Roc	819	126	2,100	N/A	N/A	N/A	N/A	200	1,000
Drake	3,004	379	2,786	721/500	N/A	N/A	N/A	144	800
Wisp	1,300	245	1,375	520/500	N/A	N/A	N/A	151	600
Jungle orc	1,397	195	4,612	999	N/A	N/A	28	200	N/A
Kraken	768	145	4,101	790/400 guided	N/A	N/A	N/A	145	750
Sacred fire	214	100	845	N/A	N/A	N/A	N/A	145	N/A
Death totem	5,582	610	13,432	492/607	N/A	N/A	N/A	300	750
Lodestone	492	159	15,680	N/A	N/A	N/A	N/A	125	N/A
Sacred lodestone	6,556	1,101	15,092	N/A	N/A	N/A	N/A	125	N/A

- Из-за их повышенной мобильности разведку надо проводить особенно тщательно.

- Заставьте ценных юнитов не стоять на месте. Так Нагру'ям труднее будет по ним попасть.

Напутствие монархическим тотальным аннигиляторам

Вы прочли и, надеюсь, поняли все тезисы правильной войны. Главное - это активность. Побеждает тот, кто держит инициативу.

Не давайте врагу сделать того, что он хочет сделать. Не давайте ему помешать вам в осуществлении ваших планов. А планы у вас всегда должны быть - войну нельзя пускать на самотек. Все ваши усилия должны быть направлены на конкретные цели, будь то нападение, оборона, экспансия или что-то еще.

Сосредоточьтесь! Хорошая игра требует хороших усилий, но и удовольствие от игры пропорционально затраченным на нее усилиям. Отвлекайте противника, не недооценивайте эффект психологического давления. Отвлекать, разумеется, в рамках игры, а не выдергивать тайком противнику шнур от клавиатуры.

Играя в команде с кем-то, тщательно координируйте свои действия с союзниками. Союзы заключать хорошо между расами, дополняющими сильные и слабые стороны друг друга - Aramon и Zhon, к примеру. Не будьте эгоистами и всегда приходите союзникам на помощь - это в ваших же интересах.

Импровизируйте! Вырабатывайте новые тактические и стратегические ходы, не становитесь приверженцами одной и той же стратегии, чтобы не быть предсказуемыми. Рискуйте, просчитывайте ходы, выигрывайте, проигрывайте, но главное - have fun!

Таблицы юнитов

Радиусы (range) даны в пикселях. Для ориентировки: 200 пикселей - это примерно четверть экрана на 640x480. Скорость постройки (build time) дана не в секундах, а в игровых циклах, так как скорость игры может изменяться. ▲


Z-ZONE

Старший опер Гоблин
(окончание, начало в № 3,4,5 '99)

Ground Zero: Санитары Подземелий

Тяжело дыша, бойцы молча бежали вперед. Сперва они услышали плеск воды, а затем в горячем воздухе, окончательно выдавая близость открытого водоема, запахло влагой. Стены туннеля разошлись в стороны, и диверсанты выбежали в широкое хорошо освещенное прямоугольное помещение. С левой стороны блестела черная вода, а вдоль стены были нагромождены ящики. Они дошли уже практически до середины, и никто из них не услышал щелчка электромагнитного разряда, от которого все шлемы тут же оглохли и ослепли.

Беззвучно, как звери, они бросились к стене под прикрытие ящиков, сдирая на ходу шлемы, которые из незаменимых помощников разом превратились в обычные каски с затычками для ушей.

На потолке вспыхнули яркие лампы, помещение залило белым светом, и неподалеку кто-то яростно закричал на языке аборигенов.

- Чего хотят? – спросил сидевший возле Гоблина Демон.

- Вроде как поговорить...

- Гоблин, не слушай этих козлов! – сердито зашипел из-за соседнего ящика Угрюмый. – Они всегда фигу в кармане держат!

- Ничего, у меня возле кармана, в левой штанине, тоже кое-что для них есть! - зло ответил ему Гоблин, затем прокричал что-то в ответ строггам и высунул над ящиком маленькое зеркальце на металлическом стержне.

- Командир, - сказал Кабан, - скажи им, что сала и чеснока у нас больше нет, пусть не пристают!

В зеркальце было видно, что на дороге, закрывая выход из помещения, вразброд стоит примерно взвод бандерлогов, ориентировочно десятка три. Оружие они держали стволами в пол и явной агрессивности не выказывали.

- Так, - сказал Гоблин. – Сейчас я вылезу. Если что...

- Не боись, командир, это им даром не пройдет! - подбодрил его Демон.

- Командир, ты хоть пенсию свою нам на пропой завещай! – ехидно сказал Пушистый.

- Обойдешься! – Гоблин встал и, держа рэйлган стволом вниз, вышел на середину дороги. Следом разом поднялись остальные бойцы и встали за его спиной.

Прямо перед ними стоял целый взвод бандерлогов, общим числом ровно тридцать штук. Здоровенные, как питекантропы, они мрачно сопели, и весь их вид не предвещал ничего хорошего. Силы были неравные – больше трех к одному, но ни один из солдат ни на секунду не усомнился в благополучном исходе встречи.

- Ишь ты, кодлан целый выставили... – задумчиво сказал Пушистый. – Кто же это вас, столько рыл, хоронить-то будет?...

Самый здоровый бандерлог, почти квадратный, с длинными, как у орангутанга руками, шагнул вперед и стащил с головы черный шлем. Из-под шлема тугой щеткой взметнулся огненно-красный гребень из поставленных дыбом волос. Солдаты враз притихли и разинули рты.

- Оба-на-а! – восхищенно протянул змеевидный Угрюмый. – Причесон типа "озимый ирокез"! Чингачгук, в натуре!

- Отцы, гадом буду – это финальный босс! – обрадовался Негатив.

Бандерлог что-то загыркал по-своему, резко взмахивая правой рукой и тыкая пальцем в пол под ногами.

- Чо ему надо, этому гребню? – с неприязнью спросил Пушистый.

Наклонив голову, Гоблин дослушал бандерлога до конца и начал переводить:

- Во имя Макрона, триединого и неделимого...

- Как это: триединого и неделимого? – удивленно перебил Пушистый.

- Ну, эта... - Гоблин замолчал и, подбирая слова, почесал затылок. – Короче, он у них олицетворяет триединство: Строггоса, себя самого и своего экзоскелета. Вот. Религия у них такая.

- Так ты ж его вроде как на части поделил? – еще более недоуменным голосом спросил Пушистый.

Старший бандерлог громко рявкнул и свирепо сверкнул на Пушистого красными глазами.

- Пушистый, не зли парня, я тебе потом все расскажу. Короче, он предлагает драться по священному ритуалу.

- По какому такому священному ритуалу? Похоронному, что ли?

Гоблин сморщился как от зубной боли:

- По священному, елы-палы!

- Это еще как?– окончательно возмутился Пушистый. – Меня так не учили, пошли они все в задницу!

- Пушистый, еще раз перебьешь важные переговоры – и вместо бандерлогов я тебя самого отоварю, понял? По-честному – это значит без стрельбы. На кулачках и ножиках. Говорит, что кроме них дальше уже никого нет. Дескать, тут все мы и ляжем как герои. Сперва предлагает выставить против него нашего богатыря. Вы как?

- Ответ положительный! Пусть уже молитву запевает, жабеныш! - Злобно ответил за всех маленький Угрюмый. – Гоблин, ты вообще ему скажи, пусть не дуркуют со своими ритуалами, а сдаются и прыгают в воду! Слышь, ты, конь-башка! – крикнул Угрюмый предводителю бандерлогов. – Ботвинник в таких ситуациях сразу сдавался!

- Блин, вообще наглость потерял, петух комнатный! – возмутился развязным поведением монстра Негатив. – Я смотрю, страх утрачен полностью! Уже на ветеранов вооруженных сил прыгают! Эдак скоро и в погреб за пивом не спуститься будет!

- Да ну, ты чо! – заступился за бандерлога Демон. – Ты глянь, какой красавец! Не перевелись еще на Строггосе богатыри!

- Гоблин, спроси у этого мерина чесоточного, у них лавэ при себе есть? – встрял Кабан. - Хочу с кем-нибудь из них забиться, что этот пинчер и трех минут против Крюгера не продержится!

Гоблин вытянул шею, выпятил нижнюю челюсть и загыркал что-то в ответ. Главный бандерлог внимательно его выслушал, солидно кивнул и шагнул вперед, а остальные зашипели, как змеи, и принялись ритмично цокать языками.

Строгг, не оборачиваясь, снова что-то рявкнул по-своему и небрежно бросил свой шлем за спину. Один из бандерлогов ловко его поймал и аккуратно положил на пол. После этого все бандерлоги начали отщелкивать оружейные магазины и складывать их на пол. То же самое осторожно проделали и земляне. Не сводя красных как угли глаз с Гоблина, старший бандерлог расстегнул и неторопливо снял с себя куртку. Открывшуюся взорам широкую грудь монстра украшала яркая татуировка: бандерлог, ножом, убивающий землянина.

Диверсанты онемели, до глубины души потрясенные неописуемой наглостью и злостным неправдоподобием картинки. И тут же хором заорали самые страшнейшие оскорбления.

Перекрикивая друг друга, они показывали врагам вытянутые из крепко сжатых кулаков средние пальцы, хлопали ладонями по сгибам локтей и де-

лали отмашки кистями от промежностей, сопровождая их совсем уж непристойными телодвижениями. Взвод бандерлогов в ответ недобро зарычал и зашевелился.

- Угрюмый, как они? – не оборачиваясь громко спросил Гоблин.

- Настроены крайне решительно. За правое бандерложье дело готовы умереть все до одного!

- Ну, раз настроены решительно, значит сейчас умрут. Крюгер, ты как?

- Не хотят по-хорошему – уберем вазелин! – медленно и мрачно сказал боец, не спеша расстегивая ремни бронежилета.

- Ты давай зта... тово! Повнимательнее! - напутствовал приятеля Угрюмый. – Этот пес, похоже, ничем не болеет. Эвон, какая шайба! С таким особо не забалуешь!

- Крюгер, не ссы! – подбодрил товарища Негатив. – Это же пацан вчерашний!

Молча бросив бронежилет на пол, Крюгер потянул через голову грязнущую, потную темно-серую майку, и обнажил могучий торс.

- Крюгер! – трагически зашептал Угрюмый. – Ты только штаны не снимай! А не то нам подраться не с кем будет!

Похожий габаритами и сложением на Минотавра боец легко встряхнулся. Под бронзовой кожей могучего торса как огромные сытые удавы зашевелились и вспухли рельефными буграми мощные мышцы. Со спины не было видно, что у Крюгера нарисовано на груди, но все и так это прекрасно знали: под большим синяком, под грозным черным лозунгом "Без пощады!", на животе вольготно располагался диверсант, совершающий с бандерлогом половой акт в особо извращенной форме. Портретное сходство диверсанта с хозяином татуировки было несомненным, почти фотографическим. Глядя на татуировку, шестьдесят красных глаз перестали мигать. Крюгер быстро напряг и расслабил живот, и фигурки на рельефных, как стиральная доска, мышцах, ожили и пришли в движение. Нарисованный диверсант бодро поддал тазом, а рожа огуливаемого бандерлога исказилась сладострастием. Тридцать строггов задохнулись от негодования и издали яростный вопль. Поигрывая животом, Крюгер двинулся вперед.

- Вовчик, следи за его левой, он левша! - негромко добавил Гоблин.

- Какой "Вовчик"?! - изумленно спросил Пушистый. – Гоблин, ты кому подсказываешь?!

- Молчи, балбес. Это Крюгера так зовут - Вовчик.

Оба бойца вышли на середину площадки и медленно пошли по кругу, присматриваясь друг к другу. Бандерлог действительно был левшой, Крюгер заметил зто и сам. Монстр взмахнул левой рукой и, блеснув клинком, из огромного желтого кулака как по волшебству вынырнул нож.

- У-у-у-у-у... – презрительно загудели диверсанты. Нож был полированным, то есть блестел в темноте и являл собой образец крайнего непрофессионализма, разом уронив авторитет владельца в глазах противостоящей стороны.

Тем не менее, бандерлог быстро отработал кулаком, и лезвие мгновенно переместилось острием вниз. Вверх-вниз, вверх-вниз. Строгг вытянул руки вперед, и нож запрыгал из одной в другую с почти неуловимой для глаз скоростью.

Угрюмый огорченно покачал головой: и этот туда же, опять нормального боя не будет. Подобные кривляния никогда ни к чему хорошему не приводили, а уж в серьезных ситуациях не применялись вовсе. Если уж они этого придурка выставили как лучшего, то какие же остальные? Правда, их много...

В ответ на эти кривляния Крюгер вытянул из ножен свою приблуду: матово-черный от рукоятки до самого кончика лезвия нож разведчика "Оборотень 2". У него-то как раз наоборот, не блестела даже остро отточенная кромка лезвия. Напряженно присев, выставив вперед пустые руки и немного отведя назад вооруженные, они настороженно закружили друг вокруг друга, делая пугающие ложные выпады.

Демон тоже смотрел на этот дешевый цирк с огорчением. Блин, уголок Дурова на выезде.. Господи, если бы эти козлы хоть раз побывали на Армагоне и посмотрели, как там с одним ножом валят шамблеров – ни о каких рукопашных вообще не было бы даже речи. Тоже мне – драчуны...

Бандерлог резко прыгнул вперед, нанося размашистый удар по горлу. Крюгер ловко увильнул и по-простецки ткнул ему ножом в живот. Строгг не менее ловко отскочил и снова бросился вперед, норовя отогнать землянина к воде. Они запрыгали бодрее: вперед, назад, вбок, выпад ножом, ногой, рукой, нож в одну руку, в другую.

И когда бандерлог в очередной раз сделал резкий выпад, Крюгер мягко отскочил вправо, захватил его за вооруженную руку, дернул вперед и ударил коленом в подмышку, мгновенно оказавшись за спиной противника. Несмотря на огромный рост и вес, боец двигался как танцор, так же быстро, грациозно и точно.

Зайдя за спину, он с маху всадил свой нож бандерлогу в обнаженную бочину. Хищная сталь ручной ковки с тихим всхлипом ушла вглубь непонятной инопланетной жизни, мигом превратив ее в самую обыкновенную, одинаковую во всех мирах смерть. Крюгер выдернул нож, перехватил разом обмякшего монстра поудобнее, и отточенным движением бросил его через корпус в воду. Тело бандерлога раскорячившейся жабой звонко шлепнулось об воду, которая тут же вскипела – заждавшиеся рыбы принялись за работу. А Крюгер размахнулся и с разворота метнул нож.

Черное лезвие тенью мелькнуло в воздухе и впилось в лоб зазевавшегося бандерлога. В наступившей тишине вражеский череп треснул звонко, как спелая дыня, пропустив закаленную сталь в мозги по самую рукоятку. Бандерлог упал ничком – ровно, как палка, треснулся лбом об пол и вогнал нож еще глубже.

Крюгер резко отскочил к своим, и на секунду в туннеле повисла гробовая тишина. Диверсанты нисколько не удивились такому исходу боя и даже в чем-то порадовались за местных рыб, а вот бандерлоги от такой скорости расправы и финального коварства попросту обалдели.

Через секунду взвод монстров зашевелился и жутко завыл в каком-то непонятном, рваном ритме. Атмосфера над полем грядущей битвы достигла запредельного накала. Полыхая черной ненавистью, на землян тяжко накатила густая волна злобы объединенного разума бандерлогов – безумно жестокого, беспощадного и лишенного страха единого существа. Смертельный ужас холодной рукой потрогал



сердца солдат, но стальная воля каждого из них отогнала страх прочь. Шерсть на дубленых солдатских загривках встала дыбом, и на строггов яростно хлестнула ответная, неукротимая, звериная злоба девятерых землян.

С обеих сторон разом свистнули, вылетая из ножен, боевые ножи. Гоблин сказал:

- Коба, уши береги!

Напяливавший на руку табельный кастет Кабан резко кивнул, и плечом к плечу, без единого звука, шеренга из девяти человек молча бросилась вперед.

Рукопашный бой совсем не похож на обычную драку и уж тем более не похож на то, что обычно показывают в кино. Никакой зрелищности в нем нет, а есть только неукротимая ярость, свирепая жестокость и лютая смерть.

Все происходит очень быстро. Цель преследуется только одна – мгновенно убить противника, убить любым способом, любой ценой, все-равно, чем и как, лишь бы убить. Именно в этот момент в человеке просыпаются все те звериные инстинкты, благодаря которым его первобытные предки могли жить среди зверей. В ход идут руки, ноги, головы, зубы, ножи, лопаты – все, чем можно бить и до чего только можно дотянуться руками. Человек превращается в боевого робота, становится настоящей машиной убийства. Сказываются часы изнурительных тренировок по отработке однообразных движений и приемов. Руки и ноги действуют сами, мозг работает в сотню раз быстрее обычного, восприятие окружающего обостряется до предела, человек видит и слышит вокруг себя буквально все.

Солдаты начали бой так, как всегда дрались на занятиях в подразделениях и для отдыха по праздникам – стенка на стенку. Но противников было слишком много, и даже такие бывалые бойцы не смогли удержать единый строй под стремительным натиском бандерлогов. Стенку захлестнула волна чужих тел, строй был окружен, смят и разорван. Бандерлоги мигом растащили солдат, навалились по двое-трое на одного, наседая на каждого по отдельности и не давая людям объединиться. Дело мигом приняло серьезный оборот.

Первого бандерлога Гастелло поймал на приклад, отправив его с раздробленным черепом на пол, второго ударил стволом в живот и тут же получил страшный удар кулаком сбоку в голову. Выронив рэйлган и полетев на пол, он немедленно схватил упавшего первым врага за башку и мощным рывком свернул ему шею. Тут на него напрыгнули откуда-то сбоку и сверху, навалившись не то вдвоем, не то втроем. Железные пальцы мертво впились ему в шею, выискивая кадык, чьи-то острые зубы вцепились в левое плечо, над лицом взмыла вверх рука с ножом, а сбоку кто-то со всей дури наотмашь бил его по физиономии.

Чужие пальцы давили горло так, что глаза лезли из орбит. Он перехватил руку с ножом и неимоверным усилием удерживал ее, не обращая внимания на боль в плече и зажмурившись от ударов. Второй рукой он подбирался к перекошенной роже бандерлога. “Силы нет – дави на глаз!” – так когда-то учил его Гоблин. Нащупав потную физиономию врага, диверсант на всю глубину запустил два пальца ему в глаза. Указательный и средний со склизким чвяканьем протиснулись во влажную мякоть, и чужие глазные яблоки как две отвратительные виноградины упруго лопнули под пальцами. Дикий вой, огласивший поле боя, ласкал слух. Изогнувшись дугой, Гастелло сбросил с себя держащегося за морду строгга, подтянул колени к груди, выдернул из ножен на голени стилет и изо всех сил лягнул чужого сапогами в рожу. Повернувшись влево, он оказался нос к носу с вцепившимся в его плечо зубами бандерлогом, которого кто-то пытался оттащить от него за ноги. Не обращая внимания на дикую боль в плече, диверсант коротко ткнул противника стилетом, на всю длину загнав узкое лезвие в неприятельский глаз. Вражеские челюсти мгновенно ослабли, и второй удар в горло окончательно завершил дело. Гастелло перекатился и встал на четвереньки, ударил стилетом в пустую глазницу вырубленного слепого и вскочил на ноги.

Кругом уже стоял оглушительный крик и визг, перемежаемый настолько густым и отчаянным матом, что понимай строгги хоть немного по-русски, враз бы от стыда лишились рассудка. В долю секунды, охватив взглядом поле, Гастелло понял, что дело, похоже, швах. Под грудами тел в серой форме своих было просто не разглядеть.

Слева от него Кабан врезал бандерлогу с правой, врезал мощно, на пронос, вложив в удар весь свой немалый вес. Огромный кулак, оснащенный утяжеленным армейским кастетом, начисто снес половину бандерложьей рожи, проломил череп и послал бесчувственное тело параллельно полу вдаль, в воду. Неплохо! – мелькнула у бойца мысль. Низко пошел, видать к дождю!

Мгновенно сориентировавшись, он бросился к ближайшей груде тел и воткнул стилет в область почек навалившемуся сверху строггу. Стаскивая чужого в сторону, он одновременно давил на ручку стилета и, поддев обмякшее тело на нож, отшвырнул его в сторону, после чего под извивающимися телами показались взбрыкивающие ноги в сапогах знакомого образца. С другой стороны кучи Кабан обрушил на чужую голову кастет, умело вогнав в темечко врага стальной шип. Гастелло несколько раз быстро пырнул следующего бандерлога куда попало и сдернул его в сторону, освобождая своего. Снизу выскользнул перемазанный в красной и оранжевой крови Гоблин, свирепо ощерился, ткнул в Гастелло окровавленным пальцем, крикнул:

- Не дави на нож – пол поцарапаешь! – и тут же кинулся кого-то резать.

Немного в стороне бодро прыгал Негатив. Ухватив бандерлога двумя руками за уши и что-то яростно выкрикивая, он с подскоком бил его коленом по морде, закрываясь схваченным бандерлогом от двух других и не давая им подойти. Руки монстра безвольно болтались, да и сам он давно бы уже упал, если бы не крепость ушей, за которые его держали. Негатив резко дернул голову вверх, перехватился руками поудобнее и заученным движением свернул строггу позвонки. Скользнувший слева второй строгг ударил его прямым в голову, но Негатива на такие дешевые трюки было не купить. Его левая рука змеей проскользнула поверх бьющей конечности, ухватила ее намертво, а правый локоть тут же ударил в сгиб и с треском выломал сустав в обратную сторону.

В этот момент увлекшийся наблюдением Гастелло почувствовал кого-то сзади и, быстро присев, обернулся. Набегавший бандерлог мгновенно получил страшный удар мозолистым кулаком в промежность и, скрючившись, без звука упал на пол. Диверсант заколол его как свинью и в тот момент, когда он выдергивал из тела длинное жало стилета, его ударили прикладом по затылку.

Из глаз полетели такие искры, что у него даже промелькнуло опасение, как бы не запалить чего ненароком. Удар швырнул его вперед, однако боец тут же привычно сгруппировался и, ловко перекувырнувшись, вскочил на ноги. Сквозь кровавую пелену он с трудом разглядел прыгнувшего бандерлога, с ходу ухватил его за одежду и мощным рывком принял монстра на репу. Голова строгга мерзко хрустнула под ядреным солдатским лбом, а Гастелло по инерции привычно завершил любимую комбинацию парой ударов коленом и локтем.

Кабан зверски рычал, сокрушая один череп за другим. Видя, что помощь там не нужна, Гастелло бросился к Тарзану, на которого наседали сразу двое. Одному он привычно ударил стилетом в спину, одновременно рванув второго за шлем на себя. Тарзан сразу прыгнул вперед и перерезал бандерлогу горло. Чужая кровь фонтаном ударила ему в лицо, но сейчас было не до этого. Гастелло подскочил к Кабану, которого снова повалили на пол, кусали, рвали ему рот и душили уже втроем. Он с разбегу ударил сапогом по морде самого активного. Голова монст-

ра мотнулась как шар на веревке, а после укола в спину строгг затих. Второй сразу бросил сержанта, вскочил и кинулся на Гаса, однако получил сокрушительный удар на противоходе в рыло и, отчаянно взбрыкнув, грохнулся на спину. Гастелло заколол и его, схватил за ноги третьего, мертво вцепившегося Кабану в горло, развел бандерложьи ноги в стороны и изо всех сил засадил сапогом между ними. Кабан что-то кричал, но Гастелло ничего толком не слышал, колотя ногой с такой скоростью, на которую только был способен и вкладывая душу в каждый удар. Сдернув вырубившегося бандерлога в сторону, он проткнул и его. Хыкнув на выдохе, Кабан одним ударом добил последнего и поднялся на ноги, держась левой рукой за правое ухо.

- Падла, последнее целое ухо обгрыз! – крикнул он.

- Ты в штанах лучше проверь – все на месте? – присоветовал откуда-то сбоку Гоблин.

Гастелло глянул в ту сторону, но его тут же ударили со спины, он упал, и на него визжащим клубком накатились Кабан и очередной бандерлог. Задыхаясь под борющимися телами, придавленный Гастелло слепо шарил по полу. Под правую руку ему попала чья-то разбитая голова, и под пальцами отвратно зашуршали крошки раздробленных костей черепа. Левая рука нащупала автомат. Рванув его на себя, он с силой перевернулся на бок, выкрутившись из-под двух тел. Затем вскочил, смахнул с глаз перемешанную с потом кровь, прыгнул к сцепившейся парочке и ловко ткнул монстра стволом в глаз, попав по пальцу уже выковыривавшему этот же глаз Кабану. Вдвоем они мгновенно прикончили строгга и встали спиной к спине.

Численное превосходство и биологическая слаженность – именно то, что должно было принести строггам безоговорочную победу, сослужили им на поле боя самую дурную службу. Каждый строгг норовил вцепиться в землянина, ударить, придушить – все непременно хотели проделать одно и то же сразу, а в результате только мешали друг другу.

Дальше все уже пошло как обычно. Они бились рядом, не давая подойти к себе никому. Диверсанты вкладывали в удары всю мощь своих тренированных тел и били, доворачивая корпусами от бедра, с размаху, с плеча, локтями, пальцами, коленями, с руки, с ноги и головой. Гастелло и Кабан мертво держали круговую оборону, и их огромные мозолистые кулаки разили врага как пушечные ядра.

Бах! И бандерлог со сломанной челюстью полетел вправо.

Бац! И бандерлог с пробитым черепом отлетел влево.

Р-р-р-р-аз! И бандерложий позвоночник с треском лопнул об колено.

Хрясть! И бандерлог с переломанным основанием черепа тряпкой упал под ноги.

Монстры разлетались как кегли, и далеко не все из них снова поднимались на ноги. Гастелло хватал чужие руки и ноги в жесткие захваты, ломал кости и суставы, рвал слюнявые пасти и кадыки, драл волосья вместе со скальпами, рвал в клочья одежду, заодно лоскутами выдирая кожу. Перемежая завывания с громкими хыканьями, Кабан демонстрировал виртуозное владение кулаками и кастетом, нанося смертельные удары по перекошенным рожам, бритым затылкам, подставленным макушкам и позвоночникам, время от времени стряхивая со стальных шипов отодранные куски чужого мяса.

Один за другим к "стенке" примыкали остальные диверсанты, и через полминуты в привычный строй встало уже шестеро. Как только это произошло, рукопашная закончилась, и вместо нее началась зачистка помещения от живой силы противника. Земляне не могли устанавливать прочной телепатической связи друг с другом и в этом, несомненно, уступали бандерлогам. Зато у каждого из них за плечами было несметное количество обычных драк и сотни смертельных рукопашных боев. Но самое главное – у них была несгибаемая воля, неукротимая свирепость их диких предков и неистовое желание победить, во что бы то ни стало. И под таким напором строгги сперва дрогнули, а потом и сломались окончательно.

Плотным строем, железной поступью стенка лихо шла вперед, сокрушая врага как бульдозер гнилой забор. Диверсанты рубили бандерлогов напрочь, подбадривая себя дикими выкриками и зверским хохотом, за которыми совсем было не слышно предсмертных воплей забиваемых. В течение минуты основное сопротивление было сломлено, а враг полностью деморализован зверским натиском и потерями. Теперь уже земляне рассыпались по сторонам и безжалостно добивали оставшихся. В углу плечом к плечу сражался с противником личный состав гвардейской разведгруппы "Упырь". Демон, Крюгер и Угрюмый бились как львы, только черными молниями сверкали здоровенные ножи, мелькали пудовые кулаки и грязные сапоги. Под яростным вихрем ударов бандерлоги падали, как скошенная трава.

- Ку-уда-а?! – орал Демон, схватив кого-то за руку, раз за разом просовывая нож в брюшину и при каждом удачном попадании вскрикивая: - Оу, йе!

- Ста-аять, мурзик! – хором вопили Угрюмый с Крюгером, окучивая противника сапогами и полосуя его с двух сторон огромными, как сабли, тесаками.



Судя по отчаянным воплям противника, бандерлоги сильно жалели о том, что ввязались в такую мясорубку, но ничего поделать уже не могли. Стрелять без боязни убить своих было нельзя, да никто бы уже и не дал, а биться на кулачках по сравнению с землянами они не умели и потому гибли с ужасающей скоростью.

Бой понемногу затихал, только в углу бравая троица дружно, в шесть кулаков и столько же сапог, отчаянно дуплила последнего, самого стойкого бандерлога. Не выдержав бешеного напора, строгг упал без чувств.

- Все живы?! – крикнул Гоблин.

- Да вроде... - озираясь и зажимая разрезанное плечо, ответил Пушистый.

Пол был завален стонущими ранеными, молчаливыми трупами и обильно залит красной и оранжевой кровью. Тяжело дыша и бешено сверкая глазами, победители дико озирались.

Дурным голосом заорал Угрюмый:

- В смертельной рукопашной команда ветеранов полка "Пернатый Змей" вырвала очко у команды бандерлогов!

- Так! - Гаркнул под дружный хохот Гоблин. - Быстро! Всех холодных и лежачих – в воду!

Шатаясь от усталости, они принялись подтаскивать тела бандерлогов к краю и спихивать вниз. Угрюмый все пел:

Поеду в Тамбов и сорок зубов
Из золота вставлю я в пасть!
Куплю самовар, часы, портсигар
Ну, где же мне такому пропасть!

В воде началось такое, что описать словами невозможно. Рыбы как будто

взбесились, на нежданное угощение примчалась вся пещерная живность из самых дальних закутков, и поверхность реки бурлила как чан с кипятком. Через пару минут вода окрасилась в мутно-оранжевый цвет, а бойцы все бросали и бросали вниз, в бурлящую воду, тела.

- Живых добиваем? – устало спросил Негатив.

- Сейчас! – злобно рыкнул Гоблин. – Всех в воду, мразей! Живой, не живой – мне без разницы! Пускай со своими рыбами сами договариваются.

Когда спихнули последнего, диверсанты отошли в сторону, на чистое место, и попадали на пол. Пушистый и Негатив стерегли, а остальные стонали и хвастались друг перед другом ранами и порезами.

Тарзан, обладавший недюжинными познаниями в области полевой медицины, самолично обработал раны страждущим, прихватывая края разрезанной плоти скобами и сперва поливая разрезы заживляющим гелем, а потом закрепляя специальным клеем. Больше всего времени ушло на откушенный край уха Кабана.

- Угрюмый, - хрипло позвал Гоблин. – У тебя помады, случаем, нет?

- А зачем тебе?!

- Да что-то я хреново выгляжу...

Угрюмый засмеялся и перелез поближе к Гоблину.

- Ты... эта... как там... гравицапа эта ихняя. Она на что хоть похожа?

- Сейчас увидишь.

- Нет, а все-таки?

- Ну, на что похожи "ихние", - Гоблин показал пальцем на беснующуюся воду, - я не знаю, да и никто не знает. А наши, человеческие, похожи на китов.

- Это кто такие - киты?

- Блин, с вами не соскучишься! – покачал головой Гоблин. – Ты кирпич когда-нибудь видел?

- А то нет!

- Ну, слава богу, хоть что-то.

- Кирпичи – они повсюду. Я, как только на рожу Крюгера посмотрю, – сразу кирпич искать начинаю.

- Не отвлекайся. Так вот, если кирпичу слегка закруглить края и приплюснуть, то очень похоже будет.

- На рожу Крюгера?! Не надо ничего закруглять, и так фиг отличишь!

- Тьфу! Ты слушай и не перебивай! Я про генератор и кирпич говорю! И длинной он метров в сто.

- А-а... Понятно. А кит – это кто?

- Кит.... Ну, это такой монстр, на Земле живет, под водой. Очень большой, но безвредный.

- Что-то я безвредных монстров пока не встречал... Разве что Крюгера. Пока он трезвый, конечно.

- Ну, ты-то любой одинаковый: что трезвый, что пьяный, - вставил Крюгер. - Кстати, ты там, у зергов, какую-нибудь зазнобушку случаем не оставил? Зеленую такую, с тухлыми глазами? А-а-а, то-то я сразу не сообразил, чего это ты так отбивался, когда тебя два взвода с сетями ловили! Выходит, к милой рвался! Смотри, как бы эта жабеня на алименты не подала.

- Да ладно - "у зергов"! Тебе и зергов никаких не надо. Я же помню, какую шимпанзебру ты себе загарпунил.

- Че-ево-о?!

- Ну, это животное, с которым ты перед отлетом гулял. Я сперва подумал, что Годзилла на гарнизон напала, а это оказалась твоя телка! Ты, кстати, ее в Голливуд не пробовал пристроить, в жутиках сниматься? Ей ведь даже грима не надо, сплошная тебе экономия.

- Я тебя сперва куда-нибудь пристрою, балбеса. Ничего в бабах не понимает, а все туда же! Женщина должна быть такой... - Крюгер сладко потянулся. - ...Чтобы с ней надо было сперва бороться, а потом ее... побеждать!

- Да-а-а... - тоже потягиваясь и крякая, мечтательно протянул Угрюмый. – Я бы тоже сейчас с кем-нибудь поборолся раза три без передыху... Эх, блин, вот разгоним всех монстров – и заживем счастливо! Как в песне чтобы:

Так уж случается – служба кончается,
Дедушки едут домой!
Юноши-воины, будьте достойны
Чести великой такой!

Поселюсь-ка я в деревне, у речки... Чтобы каждое утро – свежие батистовые портянки и все такое!

Демон с Крюгером громко заржали.

- Ага! - Мечтал Угрюмый дальше. – А в свободную минутку буду прививать малину к груше, как дедушка Мичурин. А потом – спокойно околачивать результат! Ну и прочее там будьте любезны.

- В какой деревне?! – грубо перебил его Крюгер. – Ты же там на трактор с вилами бросаться будешь! Тебя, рожу расстрельную, к мирным людям на пушечный выстрел подпускать нельзя. Жить ты будешь в зоопарке, возле деревни Нижнекальсоновка, это которая на Каннибальских островах, и нормальным людям тебя только за деньги показывать будут. На клетке табличка: "Рядовой Угрюмый. Убил народу больше, чем любой из вас за всю жизнь воробьев видел". Кормить будут три раза в день, через решетку и только с копья. По праздникам будут шимпанзе тебе приводить, а по большим праздникам – гориллу. А то куда там - "в деревню"...

- Это твою, что ли – шимпанзе? – нагло осведомился Угрюмый. – Ревновать, случаем, не будешь? Или ты уже с ней не справляешься?

- Я сейчас в лоб как дам – уши отклеятся.

- Рот закрой – кишки простудишь.

- Сам закрой – трусы видно.

- А вот сейчас рожей об пол – спина не покраснеет?

- Ты зубья спрячь свои – вырву.

- Сдохни, жаба.

- Еще раз вякнешь – и башня слетит, черт тупорылый.

- Вы бы, чем валяться без дела, - вставил Демон, - лучше бы встали да подрались, что ли, а я бы поглядел. Заодно Гоблин зачеты бы кое-какие выставил. А то все лаетесь, лаетесь, а проку – ноль.

Крюгер хрипло захохотал.

- Наши зачеты во-он там плавают, - он ткнул пальцем в сторону бурлящей воды. – А как я главного запорол, а?! Гоблин, мне однозначно бронзовый бюст на родине должны поставить!

- Бронзовый бюст – это вряд ли, разве что внеочередное воинское звание "старший прапорщик" выхлопотать могу, - мрачно сказал Гоблин под гнусное хихиканье Угрюмого. – Хорош вылеживаться, отцы! Пойдем, закончим дела наши скорбные, пока они не закончили нас. Все заряды – оставить здесь.

- Это почему? – недоуменно спросил Крюгер.

- Достаточно будет моего. Нельзя складывать все яйца в одну мошонку. Меня только одно беспокоит: как себя чувствуют механизмы взрывателей после этого гребанного импульса. Шлемам-то нашим, того... кранты... А ведь в них защита самая крутая.

Он тяжело поднялся на ноги, взял свой рюкзак за лямку и, устало волоча его за собой по полу, побрел в сторону прохода. Остальные потянулись следом. Посматривая по сторонам, они двигались к конечной цели своего похода. Сперва они пошли через длинный прямой туннель, беспрепятственно открывая перегораживающие его отсекатели. С левой стороны Гоблин заприметил дверь в технологический туннель и на всякий пожарный открыл и ее. Потом они подошли к небольшому шлюзу и, наконец, вышли в самую большую пещеру из всех, что попались им по пути.

- Ну, вот и прибыли, - вздохнул Гоблин. – Объект "Папаня" собственной персоной.

Со стороны они были похожи на шайку тяжеловооруженных гопников: немытые, оборванные, с разбитыми физиономиями, кое-где порезанные, перемазанные грязью и кровищей. Девять усталых, битых жизнью и войной мужиков стояли на площадке у входа в подземный зал. Стены его уходили верх, в непроглядную темень, и высоту потолка на глаз определить было никак невозможно. От их ног вниз спускалась пологая, широкая лестница с невысокими металлическими ступеньками. А далеко внизу, метрах в ста, придавив своим непомерным ве-

сом амортизационную подошву, равнодушно возлежала чернильно-черная туша гравитационного генератора.

Сказать, что объект "Папаня" был огромным, значило вообще ничего не сказать. Он был циклопическим. И действительно походил на выброшенного на сушу кита или оплывший от жары кирпич. Солдаты молча смотрели на безобидный с виду агрегат, незаметно для глаз копивший силы для убийства их товарищей.

А в это время в сотне тысяч километров от Строггоса командиры зависших над плоскостью орбиты рейдеров "Кингпин", "Янцзы" и "Че Гевара" закончили подготовку к залпу. В носовых частях военных звездолетов плавно раскрылись лепестки диафрагменных затворов, и чудовищные жерла гравитационных разрядников бездушно уставились на зловредную красную планету.

На командирском мостике флагмана "Че Гевара" в креслах расположились три руководителя операции. В центре сидел угрюмый как туча гросс-адмирал Куки, слева от него – адмирал Майкс, а справа – седой генерал Карабас. Приподняв черную бровь, гросс-адмирал внимательно посмотрел на свои именные командирские часы и перевел взгляд на корабельный хронометр. До критической отметки оставалось ровно десять минут. Он повернулся к Майксу и тихо спросил:

- Ну?

- Что "ну"? – угрюмо ответил Майкс. – Мочить пора, а не нукать!

- Ты еще поучи меня! – огрызнулся Куки. – Вечно одно на уме – лишь бы мочить!

- Можно подумать, у тебя что-то другое на уме, - криво усмехнулся Майкс, щелбаном сшиб с лацкана кителя пылинку и, обращаясь к командиру корабля, сказал: - Заводи свою машину, кудесник!

Командир флагмана кивнул в ответ, четко повернулся к пульту и дал команду начать обратный отсчет.

Во чревах трех исполинских рейдеров одновременно врубились механизмы термоядерной накачки. Предупреждая экипаж о готовящемся разряде, на всех палубах оглушительно взвыли ревуны. Не занятый на вахте личный состав мигом разбежался по разгрузочным шахтам, а вахтенные намертво пристегнулись к сидениям.

Командир быстро отдавал приказы, которые дублировались экипажами всех кораблей, взятых в захват неприятелем. Захваченные звездолеты начали постепенно разгонять маршевые двигатели на полную тягу, чтобы в момент уничтожения планеты поиметь хоть какой-то шанс вырваться из гравитационного захвата и успеть отскочить в сторону от расколотого Строггоса.

Гросс-адмирал краем глаза взглянул на сидевшего в соседнем кресле справа генерала Карабаса. Командующий дивизии "Мертвая Голова" враз постарел лет на двадцать. Лицо его не выражало абсолютно ничего. Только глаза стали совсем пустыми, как стеклянные синие пуговицы. Через десять минут где-то в глубине этой паршивой планеты должны были погибнуть все его лучшие люди, потому как датчики зарегистрировали только два взрыва. Десять минут...

Переживает мужик... Гросс-адмирал Куки сочувственно вздохнул, осторожно наклонился влево, в сторону кресла Майкса, и тихо позвал:

- Майкс!

- Чего тебе? – недовольно пробурчал адмирал, вытянув ногу и внимательно разглядывая отполированный до зеркального блеска ботинок.

- На спор, что они успеют?

В глазах адмирала загорелся зверский огонек, и он сел прямо.

- На что забьемся?

- Ящик "Балтики" номер один!

Адмирал на секунду задумался. Ящик "Балтики" номер один здесь стоил ровно два его месячных жалования. Майкс быстро посмотрел на часы, бодро кивнул и ударил с гросс-адмиралом по рукам.

Стоявшие под тысячетонным сводом последней пещеры диверсанты молча смотрели на генератор.

- Гивардзйсы-дысантныкы! – хрипло сказал Гоблин. – Нашу боевую задачу – обрубить волосатые щупальца строгговским милитаристам-агрессорам – считаю практически выполненной!

Офицер вздохнул и с кряхтением сел на пол. Расстегнув рюкзачок, он выкатил наружу тяжеленный, черный, похожий на увеличенную капсулу с лекарством аннигиляционный фугас. Положив его на пол и нежно оглаживая полированный металлический бочок, он поднял голову и спросил:

- Угрюмый, ты с этой штукенцией знаком?

Угрюмый отрицательно покачал головой, присел рядышком на корточки и сказал:

- Неделю уже с такой же на горбу таскаюсь, а эти два паразита так ничего и не говорят. Я сперва решил, что они спецом ее мне подсунули, для прикола. Ну и выкинул незаметно. Так Демона чуть припадок не хватил! Пришлось возвращаться забирать. Я так понимаю, это бомба какая смертельная? Ядреная?

- Бомба, Угрюмый, это то, что сверху бросают, - снисходительно сказал Гоблин.

- Понял, понял. Значит, диверсионный фугас?

- Он.

- Смертельный?

- Я бы даже сказал – особо смертельный. Не какой-то там шаляй-валяй, а с начинкой из антиматерии. Экстерминационное устройство класса "Сатана", в народе именуемое "Мамочка".

- Давай по половой принадлежности ее бомбой звать будем, ага?

Угрюмый поднял глаза с бомбы на Гоблина. После бандерложьего удара в лоб у того в глазах полопались сосуды, и все белки стали кроваво-красными. От этого лицо приобрело выражение настолько демонически-зверское, что смотреть без содрогания было невозможно.

Гоблин улыбнулся, и Угрюмому почудилось, что тот сейчас прыгнет вперед, набросится на него и вопьется клыками в горло. Угрюмый зажмурился, потряс головой и отвел взгляд.

- Слушай, на тебя смотреть страшно! Прямо какая-то вампирская дракула!

- А ты не жмурься тут, как майский сифилис, а слушай внимательно. Не то сейчас поцелую!

- Ты прекращай уже! – не на шутку запереживал Угрюмый, отодвигаясь.

- Не бойся, без языка! – улыбнувшись, жутко подмигнул кровавым глазом Гоблин. – Смотри сюда. Время обратного отсчета выставляется вот здесь, - Гоблин ткнул пальцем в маленькую рукоятку возле индикатора. - Смотри, не ошибись! Вот эту вот, вторую, не трогай, иначе рванет сразу. Хотя чего вообще от нее после импульса ждать – я уже не представляю.

- В смысле? – вопросительно выгнул бровь Угрюмый.

- Ну, тут такая ботва. Она или включится и сработает, как положено, через выставленный интервал, или сразу рванет. Тогда нам сразу кранты, вот. Знаешь анекдот про Золушку?

- Похабный?! – сразу оживился боец.

- Нет, учебно-познавательный. Слушай сюда. Значит, Фея к Золушке прилетает и спрашивает:

- Золушка, а где твои сестры и мачеха?

А Золушка в ответ:

- На бал уехали...

- А ты почему осталась дома?

Золушка ноющим голосом:

- Потому, что у меня понос, и я боюсь из дома выходить...

- А ведь я могу помочь твоей беде, дитя мое! Вот тебе волшебная золотая затычка! Воткни ее себе в задницу и смело отправляйся на бал! Но помни: как только часы пробьют полночь, с двенадцатым ударом часов твоя волшебная затычка превратится в огромную желтую тыкву!

Угрюмый громко захохотал, но тут же замолк, нахмурился и с подозрением посмотрел на часы.

– Правильно, не смейся, потому как, чует сердце мое, мы все получим в задницу по огромной желтой тыкве. И ты, между прочим, первым. Как перспектива?

– Ну, я даже не знаю... Безрадостная, блин. А ведь я себя, дорогого, завсегда берегу! – прогнусавил Угрюмый, ворочая пальцем в ноздре.

– Не ковыряй в носу, мозги поцарапаешь!

Угрюмый испуганно-резко выдернул палец из носа и внимательно его осмотрел. Не обнаружив на нем мозговых соскобов, он спокойно засунул его обратно в нос.

– Угрюмый, давление на котлах?

Не вынимая пальца из ноздри, Угрюмый скосил глаз на часы и прогнусавил:

– Сто семьдесят девять – тридцать.

– Слушай дальше. До перезарядки осталось всего полчаса. Точно определить момент готовности нельзя, приборов у нас никаких нет. Да нам на это уже наплевать, потому что ему для окончательной накачки именно полчаса и надо, а за это время мы его успеем ровно шесть раз взорвать. – Гоблин внимательно посмотрел на потолок – туда, где по его соображениям висели ударные силы земного флота. – Хотя я больше чем уверен, что наши гвардейцы шарахнут по нам из всего, что у них есть, не дожидаясь обозначенного времени. Ну да хрен с ними, нам не привыкать. Хотя поторопиться не мешает. Как считаешь, Угрюмский?

– Вообще-то, конечно. Я подыхать до срока не хочу. Ну, так чего там?

– Вся ботва тут в том, что вокруг генератора при накачке появится мощное магнитное поле, скорее всего – уже появилось. Настолько мощное, что всех, кто подходит ближе пятидесяти метров, тут же выворачивает наизнанку. Основная масса стоящих рядом вообще вырубается напрочь. А непосредственно перед гравитационным импульсом напряжение поля не держит вообще никто, нет таких людей. Ты как сам-то?

– Я и раньше никогда не жаловался, а когда курс лечения закончили, докторишка сказал, что с головой у меня теперь все в порядке надолго. Говорит, сможешь переносить такие удары, от которых даже шамблер сразу ласты заворачивает.

– Удары – это одно, а поле – совсем другое.

– Кто бы спорил! Да чего там, ты же знаешь, как я удар держу, не то, что какое-то вонючее поле. И нервы у меня железные, как веревки!

Гоблин знал. Завалить Угрюмого было совсем непросто, равно как и спорить с ним было абсолютно бесполезно. Угрюмый беспокойно заерзал и спросил:

– А может лучше все-таки эта... того... точок отключить?

– Да нету в нем никакого точка, замумил ты уже! Он сам по себе работает, ничего не потребляя, и даже наоборот, точок этот самый наружу выдает. Чтобы грамотно выключить, полк ботаников надо пригнать и дать им неделю поковыряться. А тем временем эти уроды все транспортники на планету уронят да еще чего-нибудь испакостят.

– Хм... Значит, вот этой пимпочкой включается?

– Ага. Жмешь вот сюда – чик! А дальше – рэкс, пэкс, фэкс...

– ...жесткий секс?! – радостно подхватил Угрюмый.

– Ладно, давай, иди уже, маньяк.

– Предлагаю все-таки посчитаться, кому идти, чтобы все по-честному! А не то – ишь, обрадовались! Так и норовят на меня все свалить! – сказал Угрюмый. И, начав от себя, принялся считать, по очереди тыкая пальцем в приятелей:

– Эни, бени, рики...

Рука застыла в воздухе, так и не ткнув в Демона.

– Ну, и кто же у нас будет "факи"? – саркастически осведомился Демон.

– Да ладно, хрен с вами, я и сам все подвзорву!

– Давай, вали уже, Угрюмский, – поторопил Гоблин. – Как говорил капитан известного парохода "Титаник": "Full steam ahead and fuck the icebergs!"

Угрюмый закатил бомбу в пустой рюкзак, подхватил его, с усилием закинул на плечо и быстро двинулся к генератору. Место закладки не имело никакого значения, потому как радиус аннигилируемого пространства захватывал весь генератор целиком и даже выходил за пределы помещения.

Остановившись на краю лестницы, он обернулся и спросил:

– Крюгер, если она сразу рванет, что там от тебя богу передать?

– Если сразу, то я и сам подтянусь следом за тобой, перетру лично. А вообще я сегодня рыл пятнадцать бандерлогов вперед себя с докладом заслал, пускай пока с ними за жизнь погутарит.

Угрюмый поскакал вниз по лестнице, громко распевая на ходу:

Все мы дети великой державы,
Все мы помним заветы Отцов!
Ради Родины, Чести и Славы,
Не жалей ни себя, ни врагов!

Гоблин безучастно смотрел сверху вниз. Сил о чем бы то ни было думать, уже не было. Бежавший далеко внизу Угрюмый казался ему муравьем возле грузового ангара.

Диверсант подошел к гигантской подошве, на которой сонно покоилось огромное тело генератора. Угрюмый задрал голову и посмотрел наверх, пытаясь окинуть взором сразу весь агрегат. Крутой черный бок резко уходил вверх. Здоровенный, сволота! Присев на корточки, боец огляделся, положил свою винтовку на пол и принялся прилаживать бомбу:

– Ну давай, "Маманя", пристраивайся к "Папане"! – под ровный гул генератора он ловко установил заряд. – Вот сюда. Тзк-с, вот у нас рубильничек. Давай-ка, родимая, включайся...

Внезапно генератор загудел сильнее, и сразу страшно закружилась голова. Мир перед глазами плавно свернулся в узкую трубу с фиолетовыми стенками. Содержимое желудка стремительно поднялось ко рту и тугой струей рванулось наружу.

Угрюмый рухнул на четвереньки, и его вырвало прямо на пол. Стоя на карачках, он тупо смотрел на заблеванную бомбу. Где-то далеко-далеко, на выходе из фиолетовой трубы, на дисплее мигнули, запрыгали, и побежали с бешеной скоростью цифры.

Сознание быстро покидало могучее тело. Однако годы тренировок не прошли даром, и в дело включилось ответственное за экстремальные ситуации подсознание. Каким-то уголком мозга оцепеневший диверсант понял, что взрыв произойдет не через пять минут, а самое большее – через полторы. И звериный инстинкт, выручавший его всегда и везде, не подвел и на этот раз. Отключающийся мозг погнал ослабшее тело обратно, прочь от смертельной опасности. Мигом забыв про головокружение и тошноту, Угрюмый схватил оружие, вскочил на ноги и побежал так, как не бегал никогда в жизни.

Кровь кувалдой стучала в висках, встречный ветер высушил на физиономии пот. Вверх по ступенькам Угрюмый прыгал как подстреленный тигр, через пять за раз. Глядя на него, стоявшие наверху сначала заржали, но потом поняли, что здесь что-то не так и напряглись. Первым сообразил Пушистый:

– Блин, щас ведь рванет! – и понесся по коридору.

Всех сразу как сдуло. Отбежать надо было минимум метров на пятьсот, иначе могло захватить всех. Это уже было серьезно, и солдаты рвали изо всех сил. Последним бежал Гоблин и опускал за собой все двери. Зачем – непонятно, потому как никакие двери аннигиляцию остановить не могли.

Проскочив шлюз, диверсанты вырвались в главный туннель и плотной группой понеслись вперед. Заметив впереди справа вход в технологический туннель, Гоблин заорал:

– Поворачивай!

Наклоняясь над полом и отчаянно буксуя, группа влетела в проход. Угрюмый вырвался вперед и даже поравнялся с Пушистым, соревноваться с которым в беге не мог никто и никогда.



И как только лязгнула последняя закрытая Гоблином дверь, счетчик на бомбе показал четыре нуля. Тихо щелкнул выключатель, обесточивший генератор магнитного поля. До поры дремавшая, а теперь ничем не сдерживаемая, дьявольская начинка экстерминационного устройства "Сатана" неудержимо рванулась наружу, неистово пожирая вокруг себя все и вся.

Военные физики Империи свое дело знали, как следует, и работали на совесть: в течение доли секунды зловредный генератор без следа исчез в смертоносном пламени аннигиляции, а вместе с ним и вся пещера, на месте которой образовался аккуратный, начисто выеденный изнутри пустотелый шар со стенками из оплавленной стеклянистой массы.

Ничего этого бегущие изо всех сил диверсанты не видели и ни за какие деньги смотреть бы не согласились. Зато сидевший в нескольких тысячах километров от взрыва дежурный орбитальной войсковой сейсмостанции зарегистрировал на экране третий пиковый скачок последнего взрыва. Сам он толчка при этом не ощутил, но от радости подскочил чуть ли не до потолка и оглушительным воплем немедленно доложил по инстанции о том, что в последнем квадрате зафиксирована сейсмическая активность предполагаемой мощности.

- Ы-ы-ы-ы! – яростно взвыли все, кто находился на мостике, и громче всех орал седой генерал, мигом вскочивший на стол командира и пустившийся там в пляс, мощными пинками прыжковых сапог отсылая дорогие письменные приборы в разные концы помещения.

- Успели, мать вашу растак! – орал скачущий по столу Карабас. Впрочем, ничего другого от своих бойцов он, в общем-то, и не ждал.

Гросс-адмирал Куки пригнулся, пропуская над головой пролетающую чернильницу, и дал отмашку командиру. Командир флагмана продублировал команду, и гигантские корабли начали медленно разворачиваться прочь от планеты для разрядки генераторов.

Гросс-адмирал повернулся к адмиралу Майксу, цинично подмигнул ему и прокричал в ухо:

- Бегите уже за моим пивом, юноша!

А несшиеся по туннелю солдаты разом услышали, как за их спинами ударил исполинской силы взрыв. Подземелье потряс страшный удар, и железный пол подбросил их в воздух.

Воздух, сжатый взрывом до такой степени, что стал плотнее стали, ударил в жерло туннеля. Под чудовищным напором раскаленных газов ударной волны, несшейся быстрее пули из рэйлгана, металл закрытых Гоблином дверей лопался как полиэтиленовая пленка.

Главный удар взрывной волны прошел мимо ответвления технологического туннеля, но дверь под давлением газов лопнула, и через образовавшуюся дыру лохматым протуберанцем пыхнул длинный огненный язык. Волна как огромной рукой подняла бегущих бойцов на воздух и швырнула вперед. Оглашая коридор густым матом и отчаянными воплями, диверсанты пролетели метров пятнадцать на бреющем и кубарем покатились по полу.

Бежавшего последним Гоблина бросило сильнее и дальше всех, с разгона загнав в самую кучу вперед головой. Вот это ништяк! – мелькнула у него на лету радостно-мстительная мысль.

Образовавшаяся на месте пещеры добела раскаленная шарообразная полость жадной пастью всосала в себя воздух, и солдат проволокло метров двадцать в обратную сторону.

Встать никто не мог, потому что пол плясал под ногами как сумасшедший и солдат подбрасывало словно семечки на сковородке. Жутко скрежетали металлические плиты, где-то что-то с грохотом падало. Внезапно тряска прекратилась, так же резко, как и началась. Затем тряхануло еще несколько раз, как будто подземелья били конвульсии. А потом стало совсем тихо. Все осторожно поднимались и трясли головами.

- Ну, блин... Как в хреновом кино! - сказал Гоблин. – Угрюмый, ты как?

- Ну... я даже не знаю... - мрачно глянув на часы, процедил солдат.

- Все целы? – спросил Гоблин остальных.

- Да вроде как... - отозвался Пушистый, аккуратно трогая свою белобрысую голову.

- Пушистый, и тебя, что ли, волной догнало?! Я уж думал ты наверху, к столовой подбегаешь!

- Да ладно! - огрызнулся Пушистый. – С вами разве толком пожрешь...

- Кабан, как ухи?

- То, что еще осталось – на месте.

- Ну, бывало и похуже! - оптимистично сказал Гоблин, поднимаясь с пола. – Пушистый, ты на счетчик смотришь?

- Да чего на него смотреть – валить отсюда надо, и побыстрее. Сюда еще лет двести спускаться нельзя будет.

- Командир, быстрее надо уходить, - кривясь от боли и держась за ушибленный бок, сказал Тарзан. – Нет генератора – значит, нет источника питания для тектонического стабилизатора. Если мы быстро не найдем подъемник, то не выберемся вообще, все подохнем под завалами.

Кабан вопросительно посмотрел на Гоблина и спросил:

- Валим?

Гоблин строго поднял указательный палец и ответил:

- Только не в штаны!

И они побежали.

Летом солнце в заполярье за горизонт не заходит. Оно висит над покрытым льдом океаном, то чуть поднимаясь вверх, то снова опускаясь вниз. Светит, совсем не согревая. Каждый вечер старик выходил посмотреть на солнце. Он смотрел на него подолгу, смотрел, не щурясь и не мигая. Мысли его были далеко-далеко. Они были там, где он был молод и силен. Там, где были живы все его друзья. Он помнил их всех, помнил так, будто расстался с ними пять минут назад. Лопоухий Кабан с обкусанными ушами. Маленький, вечно хмурый Угрюмый. Огромный, неповоротливый с виду Крюгер. Добродушный весельчак Демон. Насмешливый Гастелло. Молчаливый любитель рэйлганов Негатив. Беззлобный Тарзан. Высоченный Лютый. И беспощадный, как само Зло, Гоблин. Они были ему ближе, чем родные братья. Сколько вместе было пройдено и пережито... Они погибли все. Все до одного. Погибли в разное время и при разных обстоятельствах. Только смерть все приняли одинаково: спокойно и мужественно, как и подобало мужикам и солдатам. Он помнил о них каждую минуту своей жизни. Помнил тогда, когда ему было плохо. Помнил тогда, когда ему было хорошо. Помнил всегда. Каждый вечер белоголовый старик не мигая смотрел на висящее над горизонтом холодное, чужое солнце. И маленькие, злые стариковские слезы бежали по его изрезанным морщинами щекам.


Рад приветствовать вас в нашей деревне, чужестранцы. Я староста Фурил.
Примите наши нижайшие поклоны, почтеннейший. Мы слышали в Хайолане, что вы ищете приключенцев, сражающихся с нечистью.

Вы правильно слышали. Нет в моей жизни ничего дороже дочери Кайвен. Вчера она исчезла. На опушке леса, где она собирала ягоды, охотники нашли следы зомби.

Где зомби там и чародей-некромант. Обычная история, эти типы используют кровь молоденьких девиц как компонент для своих заклятий. Я думаю, что мы сможем вам помочь.

Отличная работенка. Обожаю некромантов, они такие смешные.

Интересно, что мы выгадаем в результате этого квеста. Мне кажется, благодарность старика будет весьма ощутима.


Теплый прием. Не прибавишь – не убавишь.


Изыдьте, исчадия тьмы. Во имя Ила и именем его!






Атакуйте смелее, друзья! Вам нечего терять кроме своих костей.
Э э...


Закругляйтесь побыстрее, друзья. Надо торопиться, но сначала стоило бы перекусить. Не люблю бить некромантов на пустой желудок.


Мне кажется, что мы уже закончили. Сотвори костерок.


Ты научился материализовывать великолепные пончики, просто объеденье.


Мое мастерство постоянно растет. Надеюсь, что скоро смогу делать неплохие пироги с вишней.


Обожаю пироги с вишней, а как потрясающе их готовит моя мама! Вкуснятина!

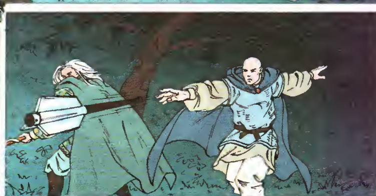

Все это замечательно, но, похоже, нам пора. Полночь скоро, а опоздать на черную мессу не хотелось бы.


Непонятные иероглифы...


Доброй ночи, уважаемый! Кажется мы вовремя, чтобы предотвратить ваши поспешные действия.


Смерды! Не смейте мне мешать!
Черт! Мощная тварь!


Собирай свою мощь маг, я собью его спелл.






Быстрее! Второго шанса не будет!
Сделай эту сволочь.















Концепция и исполнение: Ал и Ли

Почта

Приветствую всех, кого не сморила летняя жара и кто готов продолжить свое бренное земное существование, несмотря на изменившиеся погодные условия, обилие осадков и обещанный злопыхателями и конкурентами конец света под видом солнечного затмения...

Так уж получилось, что ваши письма, как всегда желанные и долгожданные, в этом месяце не несли особо кардинальных идей, требующих тотального обсуждения. А вот на форуме как раз царило малообъяснимое оживление, приведшее в итоге к возникновению дискуссии, мимо которой мы не смогли пройти... Речь шла о русификациях – нужны ли они или лучше обойтись оригинальными версиями. Тема продержалась на форуме около двух недель, и по здравым пожеланиям трудящихся, выносится на обсуждение в журнал.

Начнем с того, что русификацию игр чаще всего обеспечивают компании, мягко сказать, не вполне легальные. А точнее – вполне нелегальные. Пираты, короче говоря. Отечественные же фирмы весьма неохотно идут на локализацию игр, выбирая при этом самые сливки игровой продукции, – чтоб уж наверняка раскупили. И информация о том, что какая-то игра будет локализована официально, воспринимается пока что "на ура". Естественно, количество официально переведенных игр с каждым годом все увеличивается, однако "за бортом" остается львиная доля игрушек.

Чаще всего, борцы за чистоту английского языка сетуют на то, что переведенная версия теряет динозаврову долю привлекательности из-за того, что шутки и приколы, подчас, не имеют в русскоязычном виде никакой ценности. Борцы за чистоту русского языка при этом отмечают, что переводы сделаны крайне некачественно, с откровенными ляпами, типа: "В начале игры вы можете поиметь одного или нескольких героев" (вот вам реальный прикол из третьего HoMM).

Однако главная проблема не в том, что игра теряет большую часть своих прелестей, связанных с особенностями языка и не в пресловутых коверканьях слов и фраз, а в том, что большинство переводных игр навсегда теряют связь с оригиналом, т.е. почти все патчи напрочь отказываются устанавливаться поверх подобного уродца-переделки. Более того, зачастую в локализованных монстрах утрачиваются элементарные причинно-следственные связи – в квестах не работают разного рода рецепты, в RPG'шках пропадают квестовые предметы и т.д.

Опять же, интересный момент. Если игра таки локализована официально, купить оригинальную англоязычную версию становится крайне проблематично. Та же ситуация и на нелегальном рынке (и не спрашивайте меня, откуда я это знаю!) – через некоторое время, после выхода кривых переводов, найти компакт с родноязычной игрой практически невозможно.

Конечно, в последнее время переводы игр становятся качественнее, те же пираты кое-чему обучились. Но насколько хуже при этом станет игра? Ведь дословный перевод из одной лингвистической системы в другую невозможен по определению. И даже если игра получится очень качественной, это будет другая игра – с совершенно другой смысловой нагрузкой. Естественно, речь в первую очередь идет об играх со сложным языковым решением – квесты, приключения... Жанр 3D-action, также как и стратегии, страдает меньше.

При этом совершенно понятно, что очень многим из нас далеко до новоявленных Шекспиров, и язык, коим "разговаривал Ромеро" (копирайт - Plague J. Pestilence) в России несколько менее доступен, чем великий и могучий, коим "разговаривал Ленин" (копирайт – Маяковский). И даже призывы "Учите языки – в жизни пригодятся!" звучат в данном контексте не очень-то убедительно, т.к. перед монитором хочется расслабиться и поиграть, а не листать судорожно словарь, дабы просечь очередное мудреное высказывание очередного многословного NPC.

Итак, в целом проблема обрисована. Естественно, многие ее аспекты остались не освещены – надо же и вам что-то оставить... Быть или не быть локализации, и если быть, то какой? Ваше мнение, господа...

Как-то давным-давно к Вам пришло письмо, в котором автор предлагал не писать про всякий отстой, а уделять внимание исключительно Играм. В целом, автор верно подметил идею. Писать надо про все, но, на мой взгляд, количество страниц, посвященных игре, должно зависеть от ее крутизны. Гораздо приятнее читать про интересные игры. Предлагаю реанимировать раздел "Minireview", в который сбрасывался бы тот самый отстой, не несущие ничего нового add-on'ы и т.д.

Очень порадовал Chaos Mage со статьей про ADOM. Сайт у него тоже замечательный. В общем, так держать!

О диске. Хорош, ничего не скажешь. Единственный недостаток - мало патчей.

Выпуск спецвыпусков (хорошо сказал, а?) - отличная идея. Читал про M&M7 - кульнейший рулез.

Лично старшему опер Гоблину (по поводу "Ground Zero: Санитары подземелий"). Сколько длится день на Строггосе? Если столько же, сколько на Земле, то получается что-то странное. С начала операции прошла уже неделя, а это 168 часов; всего на операцию дано 180; остается всего 12, а десантники никуда не торопятся. На спасение "ребят" никто особенно не торопится (времени нет), на бутылку "Столичной" же - сколько угодно (герои - явно выходцы из России).

С уважением,

Джангир aka Johny.

Реанимация раздела микроревью напрямую зависит от выпускающего редактора, который сообщил по этому поводу следующее: "Review на полстранички для совершенно провальных продуктов останутся, нечего зря разбазаривать драгоценную журнальную площадь. Но Раздел Micro Review реанимирован не будет, уделять 1/4 полосы даже плохой игре - слишком пренебрежительно. То фанаты шумят "почему такая игра и в Micro Review!?", то разработчики обижаются, да и плохих игр выходит в последнее время не так уж и много, при всем желании на раздел не наберется".

Огромное спасибо за информацию о спецвыпуске. Для нас это был первый опыт, и естественно, нам крайне интересно узнать, насколько удачным он оказался.

Вопрос, адресованный Гоблину лично, был ему

передан. Комментарии не заставили себя ждать: “Отвечает лично старший опер Goblin. В мрачных подземельях Строггоса не видно, сколько длится день на поверхности. Личный состав должен выполнить поставленную боевую задачу за 180 часов. Я так думаю, что такие орлы не могут не успеть. “Не торопятся” гвардейцы-десантники потому, что им надо время от времени есть и спать. Совместное распитие спиртных напитков имело место по причине встречи войсковых товарищей, возвращения которых из вражеских лап и адских мук все так долго ждали. В моем разумении выходцы из России ничуть не хуже кого бы то ни было, а как солдаты - значительно лучше многих. Вот”.

Теперь вопрос к главному редактору г.Бойко: Когда-то раньше вы заявляли, чтобы мы, дорогие и любимые читатели (а я себя причисляю к наиболее постоянной их части) писали вам, вы всем ответите (хотя-бы по “мылу”). Теперь же дерзкая (прошу прощения если обидел) Жанна заявляет, что вам больше делать нечего как отвечать на письма. Что-же вы так от народа отдаляетесь? Плохо зто, г.Бойко, срочно нужно исправиться! Ведь многие люди и выбрали то ваш журнал за то, что он был практически народным! Было бы неплохо если бы вы в порядке исправления скинули бы мне на адресок письмишко. Подайте голос, что вы живы, а-у-у-у...

Да живы мы, живы... Спим просто... И обижаемся – дерзкой нас назвал, причем совершенно заслуженно. Только не говорила я того, что нам делать нечего. И Главный продолжает исправно отвечать на большинство писем, требующих ответа. Просто письма бывают разные – на некоторые отвечать нужно сразу, а другие можно и Жанне переадресовать для дальнейшего распотрошения. А что, например, прикажете отвечать на высказывание: “У вас самый лучший журнал” или “У вас самый худший журнал” (нужное подчеркнуть). Единственный ответ, который приходит в голову: “Ну-у-у... вот так”. Можно, конечно, отделаться стандартным: “Спасибо, получили, рассмотрели”, но зто и так ясно – по умолчанию. С бумажной почтой сложнее технически. Хотя бумажным письмам мы всегда рады особенно. Но ответить можем, только если вы вкладываете конверт с обратным адресом. И если знаем, что отвечать, разумеется... Потому как иногда у вас ТАКИЕ вопросы бывают, что их впору на обсуждение в Госдуму выносить, а не в журнале рассматривать.

Воспользовавшись случаем, Главный хотел бы еще попросить народ не набиваться к нему в “аську”, т.к. он использует ее, главным образом, для деловых целей.

Добрый день (утро, ночи, вечера) уважаемые Навигаторцы! (или Навигаторяне?)

Свежий номер Вашего журнала сейчас у меня в руках. И душа борется с двойственным чувством. Первое - хорошо издано. Привет всем авторам - статьи интересны и информативны. Написаны профессионально, но... многие описания игр запоздали и не имеют информативного эффекта – за то время пока изготовили журнал со многими из них уже познакомишься, поиграешь, выкинешь... от тоски, левоты, или отчаянья пройти какую-нибудь из них. А сейчас просматриваешь прохождение и вздыхаешь - вот знал бы месяц назад - обязательно оставил компакт у себя!!!

Предупреждая ваш великий гневный вопль на расплодившихся лаймеров, указывающих как нужно делать журнал - каюсь, что знаю сколько времени уходит на создание и тиражирование журнала :(, но не могу не удивляться почему вы не используете такую невероятную и огромную возможность как ваш компакт к журналу?????? ведь на его тиражирование уходит намного меньше времени!!! (при желании можно сделать и за 2 недели ;) зто я тоже хорошо знаю). Так вот вам козырь в руки!!!! Перенесите на компакт Ваши описания игр и новости и представьте сколько времени выиграете!!! Вот только анонсировали выход игры и тут же все о ней в Вашем издании свежее и горячее. Про новости из мира компьютерного и говорить не приходится - и догнать конкурентам Вас будет очень трудно или невозможно . А сколько места высвобождается под новые проекты! (и меньше зависеть от типографии ;)).

Но зто только первый шаг - может хватит смотреть на журнал с позиции издателей каменного века? Вам не кажется что журнал рассказывающий о чудесах виртуального мира должен подойти к подаче данных отказавшись от стандартных докомпьютерных традиций журналоделанья - у нас сейчас век передовых технологий и новых идей . Сделаем компакт неотъемлемой и очень важной частью журнала с самыми свежими историями новостями и статьями - самыми “горячими” и свежими, оставив бумажную площадь на менее критичную по времени информацию - замесим все зто в мультимедиа технологии и представим себе: Читатель берет журнал, вставляет сидюк в драйв и через секунду Вы, Главный Редактор, обращаетесь к нему напрямую, глаза в глаза и раскрываете перед ним виртуальную Вселенную “Навигатора игрового мира”. Это уже не просто чтение - зто более глубокое ощущение общения между читателями и Вами. Ну как? Представили? Небольшую массовую но радостную истерию можно гарантировать спокойно, тиражи растут месяц от месяца, для читателей страшный сон - не достать “Навигатор” который вот-вот станет жутким дефицитом. Обычные журналы читаются только когда свет в доме выключают или комп испортился. Конкуренты тихо исходят желчью и бросаются в вдогонку за Вами - но Вы первые уже навсегда. Кажется неплохая картинка.

Может идея и сумасшедшая, но прошу вас, уделите ей несколько минут, обсудите или посмейтесь над ней или возьмите из нее что нибудь полезное для вас!!! (говорят, что в хорошем хозяйстве и дохлая компьютерная мышь пригодится, хм...). Знаю что разбирать почту большой напряг, а отвечать на каждое письмо невозможно и не нужно, но если все-таки возможно мне бы хотелось узнать Ваше мнение по поводу изложенного, и если зто возможно мнение самих читателей.

С уважением,

Андер Вендиловский

Идея сумасшедшая, но зато сколь привлекательная! Ну да ладно, обо все по порядку... Мысль первая – умей обождать. Не выкидывай компакты раньше выхода Навигатора, заныкай куда-нибудь, пусть себе лежат.

Мысль вторая. Нави все-таки не мультимедийный журнал, и большАя часть тиража продается без компакта. Поэтому при всем желании новости и обзоры нельзя помещать на сидюк – он явление вспомогательное, а отнюдь не первостепенное.

Ну а теперь давай помечтаем. Мультимедийный диск, где Читателя встречает Главный и показывает ему все прелести игры, зто только начальный этап... Фанаты Навигатора объединяются, образуют группу поддержки. Эти многочисленная партия захватывает власть в России, получая большинство голосов на выборах. Интернет тихо загнивает, а на смену ему приходит мощнейшая информационная глобальная

сеть, названная именем Бойки. Конкуренты отстаивают километровые очереди, дабы получить право ознакомится с новым номером НАВИ. Всех родившихся мальчиков называют Навигаторами, а всех девочек - Жаннами. Ух, блин, красота – даже самой понравилось... А вот каково это читателям – узнаем через пару месяцев.

Привет всей честной братии журнала Навигатор.

Пишет вам Dexter, я ваш даааааавний читатель (читаю ваш журнал с 8.97). До этого я не писал вам т.к. не было повода. Но вот случилось страшное: я недавно купил НИМ за 5 месяц 99.Про выход вашего журнала в срок я уже молчу (и это намек), но вот листая журнал, я обнаружил обзор, так называемой игры Громада, мне ее подарили (где-то месяц назад, т.е. 31.05, сам бы я такое не купил), но что я увидел привело меня в полный шок. И вот вижу рейтинг у этой "игры" 8.9!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! И это при том, что у такого монстра как Might&MagicVII тоже стоит 8.9, т.е по вашему получается, что эти две игры равны по играбельности?!?!?!?!?!?!?! Да за Громадой я не просидел и 10 минут, трагический случай, здесь только UNINSTAL помогает. Не понимаю, на что рассчитывают разработчики. Но возразят многие : как же ОНО - чувство патриотизма? Думаете, что я не патриот. Да я самый патриот из вас всех, я за РОДИНУ кого угодно ржавым ножичком зреееежу. Но тут.................Клинический случай.

Вдруг мне в голову приходит ужасная мысль, а не заплатили ли вам за этот обзор?!?!?!?!?!?!?! Пожалуйста скажите, что это не так.... PLIIIIIIII-IZZZZZZZ

Но вообщем я ваш журнал считаю лучшим. YOU ARE BEST!!! Пожалуйста ответьте на моё письмо, ну хотя бы намекните, что вы его прочитали.

На этом всё, правда письмо получилось длинное, ну да ничего .

Whit best regards Dexter
dexter429@mail.ru

Могу тебя успокоить навсегда, Dexter... Все ревью в Нави делаются на основе авторского мнения (которое, как известно, может не совпадать с мнением редакции :)). Поэтому заказных статьей и ревьюшек здесь не бывает. А по поводу рейтинга, который показался тебе столь необъективным – оценивать аркаду, каковой является "Громада" нужно, конечно же, не в сравнении с RPG'шкой. За первым запуском этой игрушки наблюдало добрая половина редакции, которая восхищенными возгласами поприветствовала классную графику. Не исключено, что это первое впечатление и наложило отпечаток на выставленный автором рейтинг. Аркады – вообще забавные игры, которые имеют свойство одних приводить в щенячий восторг, а других – заставлять плеваться сквозь зубы и требовать долива пива после отстоя... ой, я хотела сказать, возврата денежных знаков.

Здраствуйте Жанна и уважаемая редакция тоже..:))

Наконец-то решился Вам написать. Прошу простить заранее за возможные очепятки и ошибки в письме, но они неизбежны..:)

Ругаться я с Вами в этом письме не буду, но хотел бы. Причин для этого хоть отбавляй. Да вот хотя бы одна из них... Почему Ваш доблестный сервер все никак не заработает должным образом? Почему чат по прежнему глючит?

Некоторые тут твердят, что Квак настолько крутая игра, что равной ей ничего другого нет. Могу Вам всем только рассмеяться в лицо...ХА ХА..ХА...

Есть такая замечательная игра, как Кингпин... Слышали про такую?? Если нет, то много потеряли. Конечно же он построен на том же движке, что и Квак, но все равно сделан гораздо лучше и играбельнее. Потому что все эти киборги и т.д. из Квака уже достали, и мутанты и из Сина тоже достали. Надоело рядовому геймеру стрелять в монстров, НАДОЕЛО. Почему бы не сделать противников ЛЮДЬМИ?. Ну там всякими полицейскими, солдатами, наркобаронами и т.д. Ведь насколько интереснее было бы, если все было как в реале. Чтобы все оружие было таким, как в реальной жизни, и вело себя также. Разве Вам не надоело стрелять из всяких фантастичных лазерных пистолетов и плазменных пушек? Мне лично уже надоело и многим я уверен тоже. На данный момент самым достойным из экшенов такого плана являеться КИНГПИН, по моему скромному мнению.

Ну вот и все, что я хотел сказать. Спасибо за то, что внимательно меня выслушали!

С уважением,
Шорр

Так получается, что нам никак не удается передать сервер в надежные, умелые и заботливые руки. Без хозяина он у нас опять, бедненький... Я бы сама взялась, на его страдания глядючи, ан нет – не умею :(. Хоть переквалифицируйся в веб-мастера. Так ведь родня не поймет, да и почту я на кого покину? Вот и получается, что пока не найдем ему достойного опекуна, быть бедолаге нашему сырым, старым и одиноким.

А глюки чата стали уже притчей во языцах. Что-то типа визитной карточки :) . Нигде такого волшебного чата нет! Да и людей сколько на нем хороших – привыкли уже, живем помаленьку, чатимся. Новичков встречаем, рассказываем про наш милый и глючный чат. Ну разве можно такое менять? Скучно же будет!

По поводу реализма. Вернее, реалистичности игрового действия... Каждому свое – и кто-то до сих пор с удовольствием мочит всякую неземную ужасть и нереальщину. Однако ты прав – игр с выдуманными монстрами и волшебным оружием и в игровой индустрии на порядок больше, чем их "реалистичных" собратьев. Что это – попытка уйти от реальности или тяга ко всему неизведанному и чудесному? А может просто прикол – оторвал две ноги и три руки у монстра, а он тебя пятой головой слева кааак зацепит! Но ты, конечно, можешь продолжать бить себя в грудь ногой и кричать, что "Квака – Мастдай, а Кингпин – форева!". Только послушай хорошего совета – делай это на безопасном расстоянии от квакеров... А лучше всего, на мой взгляд, эта проблема была решена во втором "Jagged Alliance" (может и еще где, но мне сие не ведомо) – простым переключением режимов "реалистичная игра" и "фантастика". Жаль, что в 3D-action такое практически не реализуемо...

Без комментариев

Здравствуйте, дорогая редакция Навигатора!

И ты, Жанночка, не болей.

Пишет большой ваш поклонник, я покупал почти все ваши номера (а те, что не успел купить, украл у знакомых).

1. Ну бумага - черт с ней, это вторично; содержание – первично. Что такое, стали у вас появляться в журнале рейтинги высокие? Я-то не против высоких (и длинноногих :)), но много их как-то слишком, хитов этих новоявленных! Подозрительно все ето... Представьте, когда вы будете помирать, придет к вам смерть и скажет: "а помнишь, как ты какой-то тупой игре рейтинг здоровый поставил? А геймеры купились, копили на лицензию полгода, а вторую половину года

потом всем подъездом плевались!", вот то-то вы помучаетесь, а уже поздно будет!

2. Я купил коньяк, рюмки тоже купил! Жанна, позвони, телефон в конверте! (только аккумуляторы вставь и антенку вытащи, мой номер – в карте памяти!)

3. Не могли бы вы ввести наравне с Интернет и Железом рубрику "Полевые Цветы России", ну там про васильки всякие лютики рассказывать? Нет? Ну и ладно...

4. Не могли бы вы напечатать портреты ваших авторов? Одних бы я на стенку повесил в квадратную рамку - любоваться, других в круглую – дротики кидать. Гоблина бы, например, отксерил и по всему дому бы портреты развесил – строггов пугать. Уж больно они наглые эти строгги, вот вчера в подъезде меня двое поймать хотели, куртки дутые, затылки бритые, я как увидел – ну думаю, бандерлоги. А они и говорят: бабки, говорят, гони и часы снимай, очкарик. А у меня с собой рельсы не было! Всегда с собой ношу, а тогда не взял. Я как закричу: гвардейсы-дисантныкиы! Достаю нож черный (целую неделю красил) и на них с песней, как Гоблин учил:

Ая-я-й убили строга, убили строгга убили,
Низачто-нипрочто строгга замочили...

Хотел произвести зачистку на местности, но не получилось, ушли гады с воплями:

- А-а-а! Опять на квакера нарвались! Они как Гоблина своего начитаются – хуже обкуренных, звери просто!

Только одному успел пол-уха отрезать, теперь их у меня всего двенадцать пар, ушей этих.

Что-то странное со мной твориться начало, после того как я в Might and Magic переиграл, сколько по утрам физкультуру не делаю, не растет у меня скилл. Бицепс растет, а скилл нет. Сколько линейкой ни мерял – не растет, и все тут. Может, подскажете, что делать-то?Еще завелись у меня морпехи из старкрафта, как тараканы, только морпехи, маленькие такие, есть красненькие, есть синенькие, пару раз даже медсестер у них видел. С воплями "минералы" бегают по кухне, куски сахара таскают. А мне что, жалко что ли, не зерги все ж. А вчера приходила ко мне Лара Крофт, долго в дверь звонила, кинжал какой-то требовала, но я ей не открыл, а то, думаю, не только кинжал, но и голову тиранозавра заберет, а какой я райдер без тиранозавра?

Вот такие вот пельмени...
Василий Котов aka Zuzya

Привычной рукой почту разбирала
Гришина Жанна
jgran@softhome.net

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall
Выпускающий редактор
Константин подстрешный
Редактор раздела Action
Владимир Рыжков
Редактор раздела Strategy
Олег Полянский aka Doctor
Ведущий раздела Hardware
Руслан Шебуков
Главный почтальон
Жанна Гришина
Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound
Редколлегия
Дмитрий Ароненко aka Alrick [ASP]
Mad!Divoff
Леонтий Тютелев
Александр Володкович aka Chaos Mage
Арт-директор
Александр Метельков aka ASSA
Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов
Художник
Александр Еремин
Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768
Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com
Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917
Антивирусное обеспечение: программа Antiviral Toolkit Pro ЗАО "Лаборатория Касперского" http://www.avp.ru
Чтение нечитабельной E-mail: программа Mail Reader АО "Агама" http://russia.agama.com/mailreader
Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P. (http://www.aha.ru)
Internet Service Provider ILM (http://www.ilm.net)
Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
При перепечатке любых материалов ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.
Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.
Электронный спуск и вывод фотоформ: "Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647 http://www.prepress.ru, http://implosition.ru
Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д.7
Тираж 30500 экз. Заказ № 3168
Цена договорная.

Лицензионные диски
компании "Бука"
ИМЕЮТ РЕГИСТРАЦИОННУЮ
КАРТОЧКУ, КОТОРАЯ ДАЕТ ПРАВО НА
ТЕХНИЧЕСКУЮ ПОДДЕРЖКУ И ЯВЛЯЕТСЯ
ЛОТЕРЕЙНЫМ БИЛЕТОМ МНОЖЕСТВА
КОНКУРСОВ И РОЗЫГРЫШЕЙ!

ПОСТУПИТ В ПРОДАЖУ 30 СЕНТЯБР

ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2

СУДНЫЙ ДЕНЬ

Даешь сексуальную революцию !

Бука

Минимальные требовани
Win95-98
P166 / 16 Mb RAM / 2 Mb Video
12xSpeed CD-ROM / MOUS

По вопросам оптовых закупок
обращайтесь в компанию "Бука"
по тел: 111-5156, 111-5440
E-mail: market@buka.com